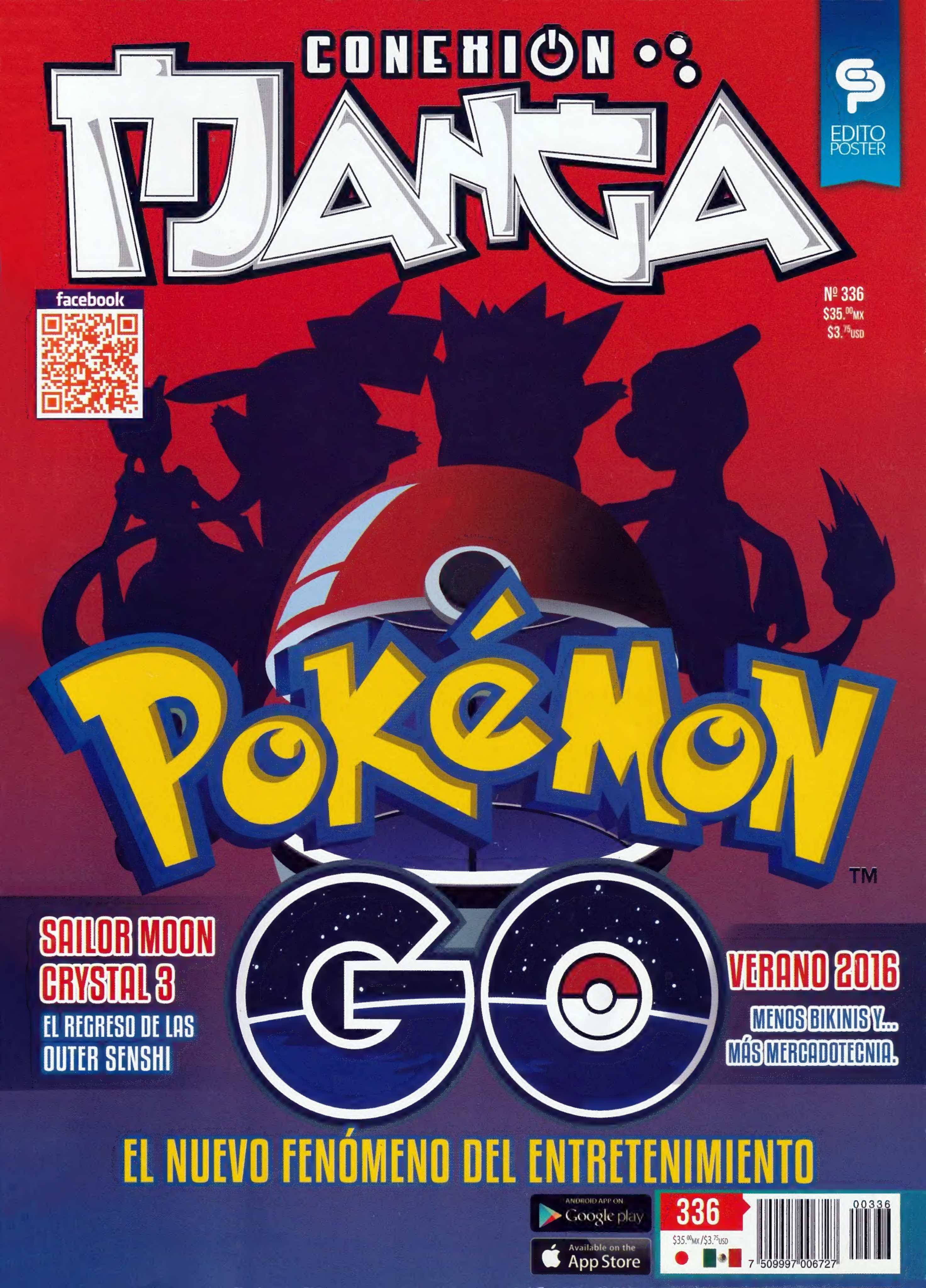

CONEXIÓN
MANGA
EDITO POSTER
facebook
Nº 336
$35.00MX
$3.75USD
POKÉMON GO
TM
SAILOR MOON CRYSTAL 3
EL REGRESO DE LAS OUTER SENSHI
VERANO 2016
MENOS BIKINIS Y... MÁS MERCADOTECNIA.
EL NUEVO FENÓMENO DEL ENTRETENIMIENTO
ANDROID APP ON Google play
Available on the App Store
336
$35.00MX/$3.75USD
00336
7 509997 006727



DIRECTORIO

JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

PAULINA OLVERA
CACHETADA CON GUANTE BLANCO
NOZOMU RODRÍGUEZ
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
ZORRO DE SEDA
IZZAKI
RAMHKO
HARU
STEFAN
ANGEL PRINCESS & GOJI
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

TALIA CARRASCOSA ELÍAS
CAROLINA LÓPEZ MILLÁN
ANA LILIA REGALADO GARCÍA
DISEÑO GRÁFICO

AMADO HERNÁNDEZ AYALA
J. A. DÁVALOS Q.
CALIDAD DIGITAL

JOSE GALLO GARCÍA
CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ



EDITORIAL

Cada tanto tiempo, el medio del entretenimiento sufre "una revolución", lo que obliga a las empresas a replantear los gustos de sus consumidores, al tiempo que éstos se ven beneficiados por el apoyo de las mismas, y la inversión que, a largo plazo, significa satisfacer a los futuros clientes.

Un claro caso de esto es ***Pokémon Go***, APP propiedad de la compañía ***Nintendo***, desarrollada por la empresa ***Niantic, Inc.***, la cual, tras su lanzamiento el pasado 6 de julio, rápidamente ha viralizado todos los medios informativos, mismos que día tras día no han cesado de reportar el tremendo alcance, que la versión para dispositivos de los populares monstruos de bolsillo, ha tenido en todo el mundo, afectando incluso la bolsa de valores, la cual se ha inclinado a favor de ***Nintendo***, reportando ganancias del 120 % en sus acciones, a sólo dos días de la salida de ***Pokémon Go***, aunque hoy día la situacion es un poco diferente.

Obviamente una aceptación de tal magnitud, no podía significar sólo miel sobre hojuelas; algunos incidentes se han suscitado por culpa directa o indirecta de la mencionada APP, desde una cantidad de usuarios tan grande que terminó por colapsar los servidores dedicados a mantener activa la aplicación, hasta incidentes donde la seguridad pública, tuvo que entrar en acción.

Si deseas saber un poco acerca de ***Pokémon Go***, no te pierdas el artículo que preparamos para ti... ¡esperamos que sea de tu agrado!

RECUERDA QUE PUEDES DISFRUTAR ESTE MISMO NÚMERO EN SU VERSIÓN DIGITAL, ¡CON MATERIAL EXTRA EXCLUSIVO!

Diviértete y aprovecha todo el contenido multimedia, música, video e interactividad que sólo nuestra revista digital te ofrece. Un nuevo universo del anime y el manga te espera. ¡No te quedes fuera! Descarga nuestra aplicación en ***App Store*** y ***Google play***.

Conexión Manga Digital, la nueva era animada al alcance de tu mano.

CONTENIDO



PORTADA

ANIME

MANGA/MANHUA

REPORTAJES

SECCION BN

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM


CONEXIÓN MANGA OFICIAL



CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA No. 336. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. Impresa en VAJ Impresos. Poniente 140 No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco, C.P. 02300. Distribución en D.f. y Zona Conurbada Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C. Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F., Tel. 5591-1400 a través de Arredondo e hijos Distribuidora, S.A. de C.V. Iturbide No. 18-D, Col. Centro, Del. Cuauhtémoc, México, D.F. Distribución Foránea y Locales Cerrados por Intermex. Lucio Blanco No.435, Col. San Juan Tlihuaca, Del. Azcapotzalco, México, D.F. Impresa en México.



© Reject/Satelight

SCARED RIDER XECHS

AL SIGUIENTE NIVEL

Por Paulina Olvera

TENEMOS MUY BUENAS NOTICIAS PARA TODOS LOS SEGUIDORES DE LA VISUAL NOVEL *SCARED RIDER XECHS*. HACE UNOS MESES, DURANTE UN EVENTO, SE ANUNCIÓ QUE HABRÁ UNA ADAPTACIÓN ANIMADA, GRACIAS A UNA ALIANZA CON LOS ESTUDIOS *SATELIGHT, AHORA PODEMOS DISFRUTARLA.*









Después del éxito conseguido, *Reject* decidió que era hora de llevar las cosas a otro nivel y el proyecto comenzó a maquilarse.

El staff es bastante impresionante: la dirección está a cargo del experimentado **Hideto Komori**, el guión corre a cargo de **Naruki Nagakawa**, (un escritor con un estilo muy bueno) y el diseño de personajes de **Koji Haneda** (mejor conocido por su trabajo en *Initial D*, *Psycho-Pass* y *Gantz*), pero lo mejor viene cuando nos enteramos quiénes son los *seiyuus* para este proyecto: empezamos **Tatsuhisa Suzuki**, quien le da vida a Christoph; **Mamoru Miyano** (el perfectísimo) será Takuto. **Daisuke Namikawa**, como Les Paul; **Takeshi Kondo** es Yuji. **Hiro Shimomo**, Hiro y **Kenn**, Hijiri.

Al parecer, el anime está muy cercano al juego: en un tiempo donde la Tierra es atacada por una raza alienígena llamada Nightfly O'Note, por medio de un portal llamado "Scared". La T ierra crea un organismo de defensa llamado LAG, pero sus esfuerzos son inútiles y pierden cinco unidades especiales. Crean una sexta, los *Scared Rider Xechs,* y es ese momento los ataques cesan.
La tranquilidad es completa y los cinco integrantes de esa última unidad, deciden crear un grupo musical llamado Odd-I's, nada más porque no tenían qué hacer. Todo es paz hasta que una chica llamada Akira es asignada como instructora.





AGGRESSIVE RETSUKO

EL SUFRIMIENTO GODÍNEZ, AL ESTILO *SANRIO*

Por Zorro de Seda

SANRIO, UNA DE LAS COMPAÑÍAS MÁS GRANDES DEL MUNDO, Y CREADORA DE *HELLO KITTY,* UNO DE LOS PERSONAJES MÁ S VISTO EN LOS PUESTOS AMBULANTES ALREDEDOR DE MÉXICO (COMO ES DE ESPERARSE), ESTRENÓ UNA PECULIAR SERIE DE CORTOS ANIMADOS EN EL *CANAL TBS*, DENTRO DEL PROGRAMA *Ō-SAMA NO BRUNCH.*





Esta serie cuenta la historia (y vida laboral) de Retsuko, una adorable panda rojo, que a sus 25 años es una trabajadora asalariada de oficina (*Godínez* en otras palabras).
Ella, como muchos otros empleados del clan, trabaja en una pequeña oficina de una gran empresa, pero sufre como todos *Los Godínez*: tiene que levantarse tempranísimo, tomar el metro, atascado y hasta el tope (¿familiar?). Los jefes le cargan la mano muy feo, y para rematar tiene compañeros nefastos, sobre todo una hipopótamo fastidiosa que no la deja trabajar a gusto; ¡verdaderamente insoportable!... y seguro. . . ¡Todos conocemos a alguien así!
Como es clásico en la mayoría de las empresas, se tiene que quedar hasta pasado el cierre, obviamente sin cobrar horas extras (¿por qué comienzo a sentirme identificada?), no es para menos que sus niveles de estrés llegan a tal punto, que su única forma de calmarse es ir al karaoke y echarse unas buenas rolas de *death metal*.
La comedia del "sufrimiento Godinez" es infinitamente graciosa. Basta el escaso minuto que dura cada episodio para arrancarnos carcajadas e incluso muchos podrán identificarse con algunas situaciones que pasa Retsuko.
El sello personal de Sanrio no podía faltar, los animales totalmente humanizados le dan una comicidad extra (y muchas ideas para poner apodos), además la animación "muy kawaii", contrasta de tal manera con ese alter ego metalero, que nos hace reír.
Les recomendamos ampliamente este nuevo proyecto, estamos seguros que se divertirán muchísimo.













TSUKIHIME REBIRTH

LA INTERMINABLE ESPERA

Por Zorro de Seda

LOS FANÁTICOS DE *TSUKIHIME* HAN ESTADO EN UNA LARGA ESPERA. DESDE JUNIO DEL AÑO PASADO, SE ANUNCIÓ QUE HABRÍA UN REMAKE DE LA VISUAL NOVEL, LOS MESES PASARON Y NADA SE SABÍA, HASTA DICIEMBRE DE ESE MISMO AÑO SALIERON ALGUNOS (Y ESCASOS) DETALLES DE LO QUE HABRÍA EN EL JUEGO.

Su nombre oficial es *Tsukihime Rebirth*; la zona geográfica donde la historia se desarrollará y los nuevos diseños, tanto de personajes como de escenarios se mantendrán fieles al original. El slogan de este remake es el *renacimiento*, por eso hicieron mejoras, a nivel técnico.

Existen algunas cuestiones que antecedieron al estreno, para empezar no se tenían suficientes creativos para escribir una historia decente, y tal parece que el financiamiento casi se acabó antes de finalizar el proyecto, quizá para muchos, la idea de hacer un remake que se apegue 100% al anime, no gustaba demasiado; después de la espera, lo mejor sería innovación, así que por ahí iría la cosa, incluso hubo rumores de que los productores no se pusieron de acuerdo, hasta poco antes de iniciar la producción.

Las dudas se disiparon el 15 de abril, en la edición número 11 de la revista *Comp Ace*, *TYPE-MOON*. Quizá, ahora sí, este año se concrete el "renacimiento" de *Tsukihime*.


















JOURS DE PAPIER

Por Paulina Olvera y Cachetada con Guante Blanco





DEL AMOR Y OTRAS TANTAS COSAS

LOS TRABAJOS INDEPENDIENTES TIENEN LA GRAN CUALIDAD DE SIEMPRE CONSERVAR LA ORIGINALIDAD DE SUS AUTORES, SIN DEJAR DE MENCIONAR LA ESENCIA TAN PERSONAL QUE ESTOS LE IMPRIMEN A SUS OBRAS.

Esta vez nos gustaría hablar sobre un proyecto nacional con un estilo tan humano (y natural), que se ha convertido en el favorito de muchos, tanto en México como alrededor del mundo.

Jours de Papier es un webcomic que cuenta la "sensual existencia de Tania y Esteban": la vida en pareja, los problemas, las soluciones, la convivencia y todo lo que podríamos experimetar al lado de otra persona (sex, sexx, sexxx...). Hemos visto una gran cantidad de personas que comparten en redes sociales las divertidas aventuras de **Tania** y **Esteban**.

Quisimos preguntarles algunas cosillas, para que puedan conocer un poco más de las almas que están detrás del proyecto y cómo es que de algo tan complicado (¿o sencillo?) como el amor, se puede crear un fenómeno como *Jours de Papier*.

¿Cuál fue la inspiración que los impulsó a transformar sus anécdotas como pareja en un cómic?

El proyecto empezó como un diario de pareja, donde Tania, como le gusta mucho dibujar, plasmaba las cosas que nos pasaban, a veces como tira, otras como cartón... Lo que hicimos fue sólo transcribir lo que ya hacíamos en un cuaderno, a una página de *Facebook*.



¿Esperaban el gran éxito que han obtenido?

¡No, para nada!, lo iniciamos para los amigos y el hecho que haya crecido tanto nos tiene aún sorprendidos.

Personalmente, ¿por qué creen que han tenido ese enorme éxito?

Por lo mucho que se identifica la gente con estas situaciones. Es muy fácil coincidir con lo que exponemos, porque son cosas que nos han pasado en realidad y también somos de los pocos proyectos que no caen en la trampa de los estereotipos de pareja, de hombre y mujer todo el tiempo...






Actualmente *Jours de Papier* puede ser disfrutado tanto en formato digital como físico, si desean conocer este fenomeno mediatico del webcomic, y de paso apoyar a sus creadores, no duden en visitar su sitio web *jourdsdepapier.com*, así como disfrutar de su libro, *Manual de Supervivencia de la Pareja Moderna*, al tiempo que descubriras que el día a día de una pareja moderna, puede ser más divertido de lo que muchos creen.

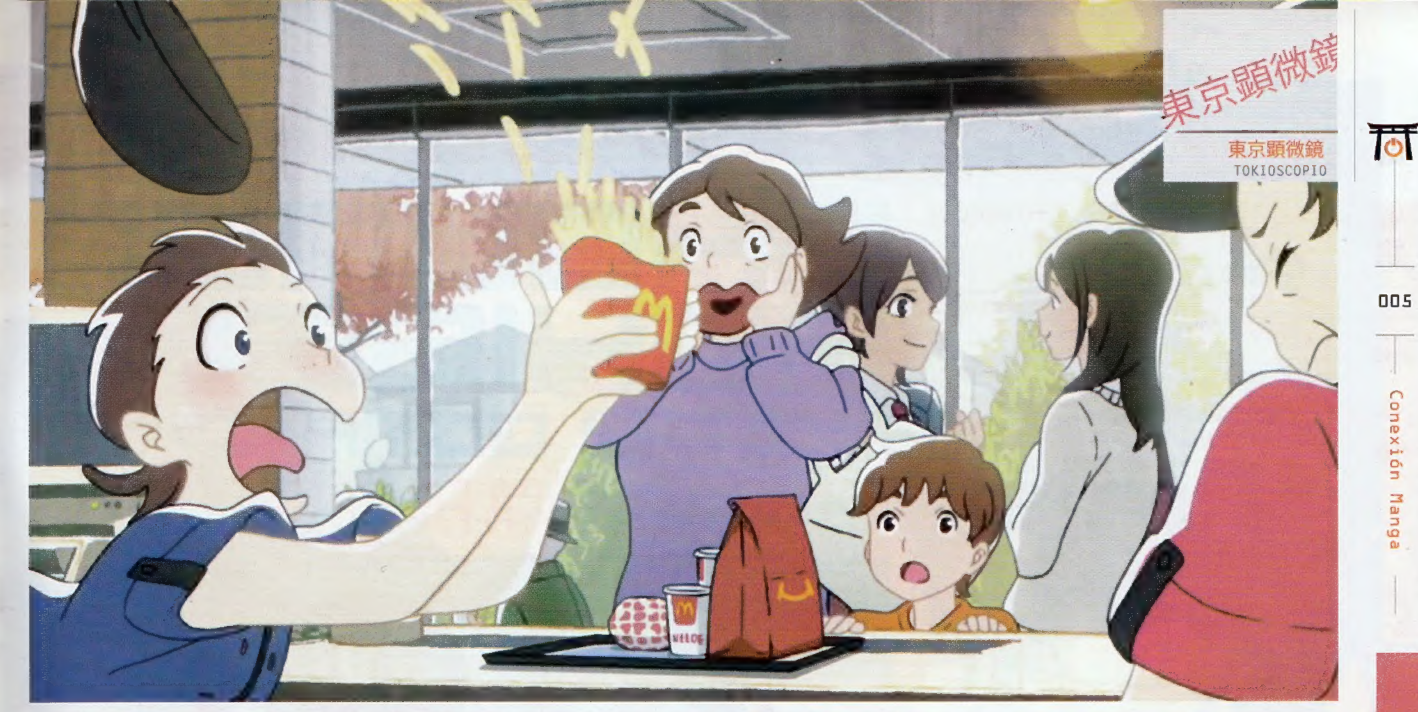


CONTACTO

Facebook: JoursDePapier

Twitter: @JoursdePapier

Mail: info@joursdepapier.com



MIRAI NO WATASHI

Por Zorro de Seda



DE REPENTE, EL FUTURO GRIS NO ES TAN MALO





LA MARCA MÁS FAMOSA DE COMIDA RÁPIDA, *MCDONALD'S*, CON AYUDA DE LOS ESTUDIOS *STUDIO COLORIDO*, LANZÓ UN CORTOMETRAJE EN FORMATO ONA, PARA SU CAMPAÑA DE RECLUTAMIENTO, *CREW NI NAROU. CAMPAIGN*, DONDE BUSCAN JÓVENES QUE TRABAJEN MEDIO TIEMPO.

Lo más curioso del caso es que "el corto", ha causado sensación a nivel internacional: narra la historia de una chica que lee el anuncio "únete al equipo" afuera de una sucursal de *McDonald's*. Decide laborar ahí después de ser abordada por la cálida gerente, su crecimiento (e inminente ascenso) en su trabajo de la mano, claro, de esa linda gerente (su "senpai"), ha tenido un éxito abrumador (pienso que nadie lo esperó).

¿A qué se debe? Quizá a la cercanía de la historia con la gente, incluso hay "diferentes versiones" para las distintas regiones del país (varía es la voz de la chica que recluta), y que sus dos personajes centrales resultan entrañables (probablemente sin intención), o que las *seiyuus* fueron **Yui Yokoyama** (quién dobla a la gerente en todas las versiones), **Nanami Yamada** (para la región de Kansai), **Nanami Satō** (en la región Tohoku) y **Yurina Gyōten** (región Shikoku), Nakano Ikumi (región de Chugoku), **Narumi Kuranoo** (versión Kyūshū), **Nagisa Sakaguchi** (versión Hokkaido) todas ellas integrantes del grupo *AKB48*. El hecho es que es una muy buena animación.

Realmente pegó, incluso hay *fanarts* y un gran número de peticiones para que hagan una serie o de menos, una película, tanto que hasta dan ganas de empacar hamburguesas y servir papas.









SHOUNEN ASHIBE: GO! GO! GOMA-CHAN

Por Nozomu Rodríguez

REGRESA LA FOCA FAVORITA DE JAPÓN



¡LLAMA A TUS HERMANITOS MENORES, PORQUE ACABA DE LLEGAR A LA CIUDAD UN NUEVO Y ADORABLE AMIGUITO! SE TRATA DE UNA TIERNA FOCA BEBÉ, LLAMADA GOMA-CHAN, QUIEN ACABA DE ESTRENAR SU NUEVA SERIE ANIMADA, *SHOUNEN ASHIBE: GO! GO! GOMA-CHAN.*

Este simpático animalito salió de las frías aguas para llegar a las pantallas del canal educativo de la televisora *NHK* el pasado 5 de abril, después de 23 años de ausencia. ¡Así es!, el pequeño Goma-chan, ya había tenido su propia serie entre los años de 1991 y 1993, por lo cual, las nuevas generaciones tendrán la oportunidad de gozar de toda su ternura.

¿NOS LO PODEMOS QUEDAR?

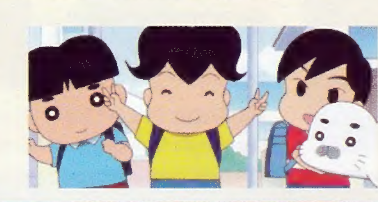
Ashibe, un inquieto estudiante de primaria, se acaba de mudar con sus padres a la ciudad. En su primer día en su nuevo hogar, este simpático niño se encuentra con la sorpresa más grande de su joven vida al descubrir, justo afuera de su casa… ¡una ternísima foca bebé!
El pequeño Ashibe lleva a su nuevo amigo al interior de la casa, donde sus padres quedan enamorados de la lindura de nuestro blanco personaje, por lo cual, la familia decide bautizarlo como "Goma-chan" y adoptarlo como mascota.

Al día siguiente, nuestro joven héroe comienza una nueva vida en su escuela. Lo que él no se imagina es que su marina mascota lo ha seguido hasta el colegio para ayudarle a hacer amigos. Y es que la ternura de Goma-chan es tan grande, que Ashibe se convierte en el niño más popular del salón, en unos pocos minutos.

DIRECTO AL CORAZÓN

Shounen Ashibe es una serie cuyo propósito es enseñarles a los niños a llevarse bien con sus compañeros, compartir sus cosas, respetar a sus mayores y cuidar a los animales. Pero no dejes que su contenido educativo te asuste, pues se trata también de un anime súper gracioso y entretenido que, seguramente, disfrutarás al máximo al lado de los más jóvenes de tu hogar.

El estilo de la animación es muy de los años 90, lo que, de seguro, te traerá muy buenos recuerdos. Además, cada capítulo dura únicamente 9 minutitos, así que no hay pretexto para no dejar que el dulce *Goma-chan* derrita tu corazón y el de tu familia.







FICHA TÉCNICA

Género: Infantil, comedia
Idea original: Hiromi Morishita
Director: Nobuhiro Kondou
Diseño de personaje: Chiemi Kurosaki
Guion: Toshimitsu Takeuchi
Estudio: Bridge

SEIYUUS:

Ashibe: Rie Kawamura
Goma-chan: Nao Touyama
Papá: Kenjirou Tsuda
Mamá: Chinatsu Akasaki
Fuuma: Ayane Sakura



ESTA HISTORIA SURGIÓ EN 2012, EN UNA PÁGINA DE INTERNET ABIERTA, PARA QUE CUALQUIERA SUBA SU NOVELA; AHÍ FUE DESCUBIERTA Y ADQUIRIDA POR "MEDIA FACTORY". ***RE: ZERO***, COMO NOVELA LIGERA, TIENE HASTA AHORA OCHO TOMOS Y HA SIDO ADAPTADA AL MANGA TRES VECES. AHORA, A PARTIR DE ABRIL DE 2016, YA DISFRUTAMOS DEL ANIME.

RE: ZERO

UN MUNDO NUEVO, UNA Y OTRA VEZ

Por Izzaki



Si estabas esperando una serie de fantasía que ofreciera más de lo típico, y que además tuviera un toque más gore y de misterio, *Re:Zero* no te decepcionará.

EL MUNDO ALTERNO NO ES COMO ESPERABA

Subaru Natsuki, es un chico normal, que en una noche como cualquier otra se le ocurre ir al minisuper de la esquina. Al salir, empieza a sentir algo extraño, después de todo el día jugando videojuegos no le parece demasiado raro, pero de pronto, se encuentra en un mundo completamente diferente.

Los edificios lucen como en la Europa medieval, mientras que seres mitad humano y mitad animal caminan por las calles junto a todo tipo de gente. Como a cualquier otaku que haya jugado un RPG, o haya visto series de fantasía, a Subaru no le sorprende, y su mente no deja de fantasear con los poderes que tendrá en este mundo. Sin embargo, cuando intenta hacer magia no pasa nada, y, cuando unos ladrones lo atacan en un callejón, descubre a la mala que tampoco tiene super fuerza.

LA CHICA MISTERIOSA

Este personaje no puede faltar en un mundo de fantasía, reflexiona Subaru, a quien no le queda más que consolarse, pensando que tal vez alguna hermosa chica lo invocó para que apareciera en su mundo. Una joven de cabello blanco acompañada de un pequeño gato aparece y usando magia, rescata a Subaru del ataque de unos ladrones. Él siente que su llegada al mundo de Lugunica, al fin tiene sentido, pero ella le confiesa que él no le importa, sino que va tras una ladrona que robó su insignia.

LA BÚSQUEDA

Aunque lleva prisa, la chica decide curar a Subaru usando su magia, y él, en agradecimiento (y en parte porque le parece bonita) se ofrece a buscar la insignia con ella. Mientras tanto se presentan, la chica se llama Satella y su gato es en realidad un espíritu de nombre Puck.

La búsqueda no arroja resultados hasta que después de regresarle a sus padres, a una niña perdida, los chicos se enteran por éstos que la ladrona se llama Felt ,y van tras ella hasta los barrios bajos.

NEGOCIACIONES MORTALES

Tras preguntar, Satella y Subaru se encaminan al bar del viejo Rom, donde Felt hace sus negocios. El chico se ofrece a entrar primero. Dentro todo está oscuro y silencioso, Subaru se alumbra con una lámpara y con horror descubre el cadáver ensangrentado de un hombre enorme. Trata de salir de ahí pero entonces alguien lo ataca, hiriéndolo mortalmente en el estómago. Satella entra, pero antes de poder hacer algo también es asesinada.

Como si nada hubiera pasado, Subaru se encuentra parado en medio de la calle frente, a un puesto de manzanas, como cuando apenas había arribado a este nuevo mundo. Inmediatamente regresa al bar del viejo Rom, buscando a Satella. Para su sorpresa Rom esta vivo, y pronto Felt se presenta para las negociaciones. El chico piensa cambiar su celular por la insignia de Satella y devolvérsela. Todo va bien, pero cuando Elsa, una mujer también interesada en la insignia, se entera de que él la quiere para regresarla a su dueña, enloquece y ataca a Rom.

La pequeña Felt cree que Rom no será vencido, pero cuando cae muerto, entre el enojo y la sorpresa, se lanza a pelear con Elsa, pero ella la mata también. Subaru está aterrado, ya ha vivido esto y sabe que él será el siguiente. Predice los movimientos de Elsa, pero aun así no logra esquivar su espada y una vez más muere.





REGRESAR DE LA TUMBA

Subaru, una vez más ante el puesto de manzanas, está perplejo… ¡Había muerto! ¿Qué hace ahí ahora?; ¿qué pasó con Satella? Él está en un mar de dudas cuando ve pasar a la chica de cabello blanco, pero ella, extrañada actúa como si no lo conociera y se ofende cuando Subaru la llama Satella, que quiere decir *Bruja de los Celos.*

Él trata de aclarar la situación, pero entonces muere víctima de los ladrones del callejón para volver al mismo punto frente al puesto de manzanas. Después de pensarlo un poco, Subaru se da cuenta de que cada vez que muere, regresa en el tiempo a su punto de partida dentro de ese mundo. Sabiendo esto, intentará cambiar su destino y él de quienes lo rodean.

OTRA OPORTUNIDAD

Aunque Subaru no puede evitar que Felt robe la insignia de Satella, trata de negociar con ella antes de que Elsa se presente y haga una masacre. Para su desgracia, Subaru se topa con ésta, cuando va de camino a ver a la pequeña ladrona. Elsa le confiesa que puede oler el miedo de la gente y que él está aterrado.

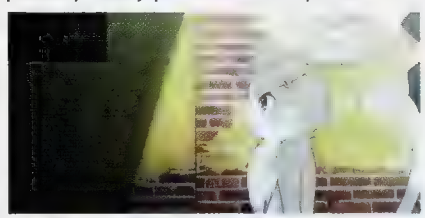
Queriendo cerrar el trato con Felt lo más pronto posible, va con ella al bar del viejo Rom, entonces en lugar de Elsa, Satella llega al bar. Pero la historia tiende a repetirse, así que Elsa llega después y sus ganas de destriparlos a todos, hacen que Satella, Felt, Subaru y Rom se involucren en la pelea, sin éxito para detenerla.

Pero cuando todo parece perdido aparece en escena Reinhard, un caballero que ayudó antes a Subaru con los ladrones del callejón. Él usa poder espiritual al igual que Satella ,y aunque no derrota a Elsa, sí logra hacerla huír. Subaru no se salva de la herida en le estómago, pero Satella lo cura y le dice su verdadero nombre: Emilia, también le propone que se quede a su lado. Al fin las cosas vuelven a estar en orden para el chico, al menos por el momento.

EN CONCLUSIÓN

Re:Zero es una historia que no se limita a la fantasía sino que tiene unas secuencias de acción sorprendentes, personajes interesantes y una historia que oculta muchas sorpresas y te mantiene intrigado todo el tiempo. Humor, drama, misterio y aventura se juntan en uno de los animes de la temporada que no debes perderte.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza te acompañe!













FICHA TÉCNICA

Anime: Shonen
Género: Fantasía, acción, aventura
Idea Original: Tappei Nagatsuki/ Shinichirou Otsuka
Director: Masaharu Watanabe
Diseño de personajes: Kyuta Sakai
Música: Kenichiro Suehiro
Estudio: White Fox
Episodios: 25

SEIYUUS:

Subaru Natsuki: Yusuke Kobayashi
Emilia: Rie Takahashi
Puck: Yumi Uchiyama
Elsa Granhilte: Mamiko Noto
Felt: Chinatsu Akasaki
Rom: Mugihito
Reinhard Van Astrea: Yuichi Nakamura

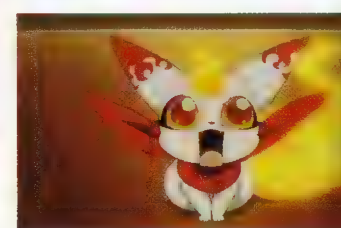


TWIN STAR EXORCISTS

JUNTOS HASTA EL FIN (AUNQUE NO QUIERAS)

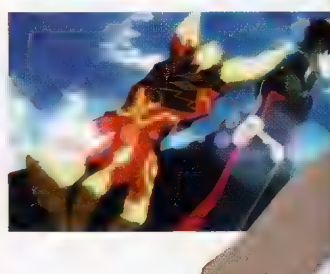
Por Nozomu Rodríguez

¿NO TE HA PASADO QUE TE ENCARGAN UN TRABAJO DE LA ESCUELA SÚPER-DIFÍCIL, Y LA MAESTRA TE OBLIGA A HACER EQUIPO CON ESA CHICA QUE TE CAE TAN MAL? ¿O QUE, EN UN VIAJE POR CARRETERA, TUS PAPÁS TE SIENTAN JUNTO AL PRIMO CON EL QUE NUNCA TE HAS LLEVADO BIEN? ENTONCES, DE SEGURO TE VAS A IDENTIFICAR CON BENIO Y ROKURO, LOS PROTAGONISTAS DE *TWIN STAR EXORCISTS*, UNA SERIE MUY *COOL* QUE SE ESTRENÓ EL 8 DE ABRIL PASADO.









El debut de este anime llegó a las pantallas japonesas por cuenta de *TV Tokyo*, después de que los fans pidieran a gritos una adaptación del manga de **Yoshiaki Sukeno**. ¿Qué te parece si lo analizamos?

¡ESTÁN LLOVIENDO NIÑAS!

Los protagonistas de *Twin Star Exorcists,* no podrían ser más diferentes. Benio es una chica callada y seria. Rokuro es un chico ruidoso y torpe. Ella vive en la tranquila ciudad de Kioto, él vive con sus compañeros en un dormitorio en la ruidosa ciudad de Tokio.

> Rokuro sueña con ser popular y tener una linda novia. Sin embargo, si no fuera por Mayura (su única y mejor amiga), nuestro héroe se la pasaría todo el día en soledad. Benio, por su parte, tiene sueños mucho más ambiciosos.

Un día, Benio es enviada a continuar sus estudios en Tokio, por lo que toma el tren bala hacia la capital. Sin embargo, al llegar a la estación de Yokohama, el vagón de nuestra amiga es atacado por un grupo de temibles criaturas. Estos horrendos monstruos son llamados *kegare*, un ente que representa todo el dolor y resentimiento de un humano recién fallecido.

Por suerte, nuestra heroína no está indefensa ante el ataque. ¡Por el contrario!, para luchar contra las almas en pena, la linda Benio se pinta sola. Resulta que esta chica es toda una experta en exorcismos y sabe perfectamente cómo enviar a los kegare al otro mundo (o sea, a zapes).

¡Así es!, esta tierna niña de 14 años resulta ser una exorcista (*onmyouji*, en japonés) de alto nivel. Para poder combatir a los kegare, los exorcistas deben transportarse al *Magano* (una dimensión alterna donde las almas vagan antes de cruzar al más allá) y, con la ayuda de talismanes combaten a estos monstruos horribles. Tras una cruenta batalla, Benio pierde la conciencia en medio del cielo de Yokohama, justo una decena de metros por encima del puente Midori.

Por casualidad, Rokuro va pasando por ahí y, con toda la agilidad que lo caracteriza (es decir, ninguna), detiene la caída de la chica.

¡QUÉ COINCIDENCIA!

Cuando Benio despierta, le pide a Rokuro que lo lleve a una dirección marcada en un mapa (y también que la invite a comer), a lo cual el chico accede para hacer su segunda buena obra del día. De camino a su destino, una horda de kegare secuestra a dos niños, por lo que nuestros héroes se transportan al *Magano* para salvarlos.

Benio lucha con todas sus fuerzas y, justo cuando la batalla parece ganada, un kegare gigante aparece y la pone contra las cuerdas. Entonces descubrimos que ella no es la única exorcista en el pueblo, ya que Rokuro devela su verdadero poder y manda a descansar al horrendo engendro de un solo golpe, con su brazo mágico.



Benio, aunque sabe que le acaba de salvar la vida, se enoja mucho con Rokuro, no sólo porque es un exorcista tan poderoso como ella, sino porque el engreído muchacho se niega a continuar peleando contra los kegare, y opta por llevar una vida normal.

> Y es que Rokuro, tan sólo 2 años atrás, solía ser el mejor exorcista del mundo. Sin embargo, una terrible tragedia, en la que perdió a todos sus amigos, lo hizo retirarse del negocio.

Depués de la pelea, la parejita se separa, con esperanzas de no volverse a ver jamás. Pero, para sorpresa de Rokuro, al llegar a su dormitorio, nota que Benio ya se encuentra ahí y es tratada como un huésped de honor por sus colegas exorcistas.

JUNTOS CONTRA LOS ENTES DESCARNADOS

Al día siguiente, todavía de madrugada, Benio entra al cuarto de Rokuro para retarlo a un duelo. Al parecer, la chiquilla sigue resentida por haber sido humillada en el *Magano*. Antes de que él pueda decir sí o no, un kegare enorme aparece en medio de la ciudad; Benio y los demás exorcistas de la casa, corren a combatirlo.

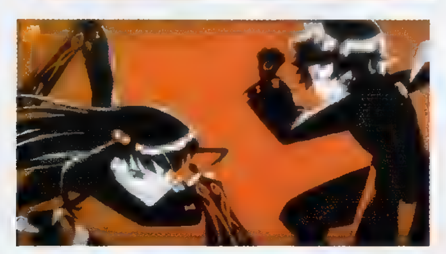
Después de un tiempo, llega hasta el dormitorio una visita inusual donde éstos malos compañeros se hospedan. Se trata de Arima Tsuchimikado, el excéntrico (y encuerado) exorcista mayor, quien cita a la pareja y a sus amigos a una reunión urgente, en el sótano de un viejo templo.

Al llegar al lugar, nuestros héroes observan a los exorcistas de Japón ahí reunidos. Todos reconocen a Benio y le rinden sus respetos, al parecer, la niña es toda una celebridad. Poco después, Arima toma la palabra y le explica a la concurrencia la razón de la asamblea.

El oráculo le ha revelado al exótico líder que el más poderoso exorcista está por llegar a este mundo. Después llama al estrado a Benio y a Rokuro, y les pide que se enfrenten en un duelo a muerte.

Benio de inmediato se prepara para la batalla, mientras que Rokuro se limita a esquivar los golpes, después de todo, él no quiere seguir el camino de la violencia. Los asistentes están convencidos de que el ganador de la pelea será el nuevo exorcista definitivo.





Como ve que Rokuro no se defiende, Arima comienza a azuzarlo, insultando a sus amigos muertos, lo cual hace que el chico enfurezca y desate todo su poder. Después de un gran intercambio de golpes, el líder detiene la pelea y hace una tremenda revelación.

El exorcista definitivo no es ninguno de los dos, sino alguien que todavía no nace. ¡Adivinaste!, el oráculo ha predicho que el hijo de Rokuro y Benio será quien acabe con la guerra entre kegare y seres humanos. La multitud enloquece, mientras que nuestros héroes casi se vomitan al imaginarse casados. ¡Qué cosas!, ¿no?

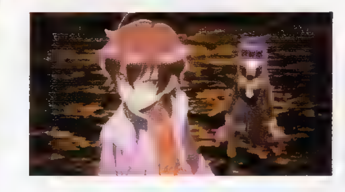


PREDICCIÓN: GRAN ÉXITO

Twin Star Exorcists es una serie única. No sólo tiene personajes interesantes y una animación estupenda, sino que sabe combinar muy bien la acción y la fantasía con buenos momentos de comedia. No creas que se trata de la clásica historia en la que un chico tonto pero adorable conoce al amor de su vida, porque es todo lo contrario.

Esta serie es, sin duda, de lo mejor que ha producido *Pierrot* en lo que va del año. Pero, para comprobarlo tendrás que verla. Recuerda: ¡del odio al amor, hay sólo un paso! ¿Será?



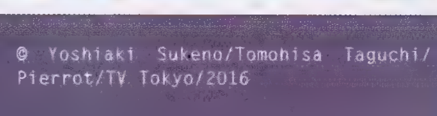


FICHA TÉCNICA

Género: Acción, fantasía
Idea original: Yoshiaki Sukeno
Director: Tomohisa Taguchi
Diseño de personaje: Kikuko Sadakata
Guion: Naruhisa Arakawa
Estudio: Pierrot

SEIYUUS:

Benio: Megumi Han
Rokuro: Natsuki Hanae
Ryougo: Tomoaki Maeno
Atsushi: Taishi Murata
Shinnosuke: Daiki Yamashita
Kinako: Jun Fukuyama
Yuuto: Ayumu Murase
Mayura: Yuu Serizawa







ANNE-HAPPY

CHICAS LINDAS CON MUY MALA SUERTE

Por Izzaki

PORQUE LA DESGRACIA AJENA, LA MALA SUERTE Y LOS INFORTUNIOS NUNCA HABÍAN SIDO TAN LINDOS Y DIVERTIDOS, ESTA SERIE TE HARÁ REÍR, AUN EN LAS PEORES SITUACIONES. BASADO EN EL MANGA DE COMEDIA DEL MISMO NOMBRE, *ANNE-HAPPY ES* UN ANIME QUE COMBINA LO CHUSCO, MOE Y UN TOQUE DE "SHOJO-AI", LOGRANDO UNA MEZCLA IRRESISTIBLE ¡VAMOS A CONOCERLO!

INICIANDO CON EL PIE IZQUIERDO

La Academia Tennogofune es una escuela de élite y Ruri Hibarigaoka se siente emocionada de empezar su primer día de preparatoria. Pronto empiezan las desgracias. Ella escucha un perro y lo busca para ayudarlo, pero entonces se da cuenta de que el animal está en los brazos de una chica que cuelga, a punto de caer de un puente. Como puede la rescata, aunque no logra evitar que caiga al río que pasa bajo el puente y que encima, el perro la muerda. A pesar de todo, la chica, de nombre Anne Hanakoizumi, se mantiene positiva.

DESAFORTUNADAS

Cuando Ruri se encuentra con Anne en el salón, parece bastante coincidencia, pero cuando una frágil chica con aura depresiva de nombre Botan, también está en el grupo, Ruri empieza a creer que algo raro pasa. Entonces la verdad es revelada: mientras otros grupos se dedicarán al estudio o a los deportes... ellas... ¡tendrán la misión de encontrar la felicidad y superar su mala suerte!

Al principio Ruri se indigna, pero después recuerda que no es tan normal ni tan afortunada como ella quisiera.

CUIDANDO LOS HUEVOS

La primera tarea de las chicas es cuidar un huevo sin que se rompa. Botan y Anne regresan juntas, mientras que Ruri escapa con el pretexto de "hacer algo". Entonces un gato se atraviesa en el camino de Anne, quien ama los animales, aunque éstos siempre la atacan. Y hoy no es la excepción; el gato la rasguña para después huir a un arrozal, donde queda atrapado. Sin importarle el dolor, se quita los zapatos y va tras él. Botan trata de seguirla pero su pésima condición física se lo impide, y acaba tirada y sangrante; para colmo, ¡rompiendo su huevo! Anne no tiene mejor suerte, pues sus pies se atoran en el fango.

Ruri, quien no pudo ver a aquél de quien está enamorada, escucha los gritos de auxilio a lo lejos y rescata a las chicas.

AMOR SECRETO

Una fotografía cae de la mochila de Ruri; Botan y Anne la ven. ¡Su amor secreto ha sido revelado! Por raro que pueda sonar ella, está enamorada de un letrero de construcción que visita cada que puede. Apenada, Ruri espera las burlas de las otras chicas, pero ellas en lugar de eso prometen guardar su secreto. Finalmente el huevo de Ruri también se rompe. El único ileso es el de Anne, pero entonces este se quiebra y de su interior sale un pollito.

EXÁMENES MÉDICOS Y TECNOLOGÍA

Las chicas pasan por una serie de exámenes y entrevistas por parte de la maestra Kodaira, que las tiene bien vigiladas, e incluso conoce sus más oscuros secretos. Hablando de esto, Ruri, animada por sus nuevas amigas, les confiesa cómo llegó a enamorarse del letrero que veía todos los días al regresar a casa.

En los exámenes todo sale bien, aunque Botan es increíblemente débil y frágil, aunque bien desarrollada para su edad. Ruri está en el promedio aunque su actitud no la ayuda en nada; Anne es bajita y "plana", lo que trauma bastante.

CLUBES ESCOLARES

En un pasillo de las escuela, el trío de chicas desafortunadas conoce a Timothy, un lindo conejo-robot que será su guía para escoger un club. Ruri tiene talento en la cocina por lo que es lógico que elija esta actividad. Botan hace intentos suicidas por entrar a clubes deportivos (sin éxito), y Anne quiere uno donde pueda acariciar mascotas, pero todas enloquecen queriendo atacarla. Al final ninguna entra a los clubes y prefieren pasar el tiempo juntas.



ENTRENAMIENTO DE SUERTE

Toda la clase 7, es transportada a unas instalaciones subterraneas donde las chicas se volverán las piezas de un juego de mesa gigante. Hacen equipos, y quedan como rivales, Ruri, Anne y Botan, contra Hibiki y su amor secreto, Ren, una seria e interesante muchacha.

Las competencias involucran cosplay, confesiones, concursos de comida, ataque de animales y más. Y aunque Ruri no quiere perder, al final Anne hace perder a su equipo a propósito para proteger el secreto de Ruri, quien esta vez se alegra de haber sido derrotada por su rival, Hibiki.

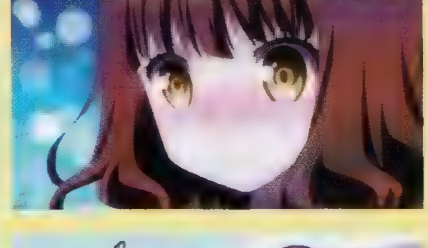
Los métodos para que las chicas alcancen la felicidad y dejen atrás su mala suerte, son más peligrosos y extraños que otra cosa, pero van fortaleciendo su amistad, volviéndola más profunda y sus días escolares más entretenidos.

CONCLUSIÓN

Anne-Happy es una divertida comedia escolar lista para seducir a todos los amantes de las chicas lindas y las situaciones graciosas ¡No te la pierdas!

¡Hasta la próxima y que la Fuerza te acompañe!

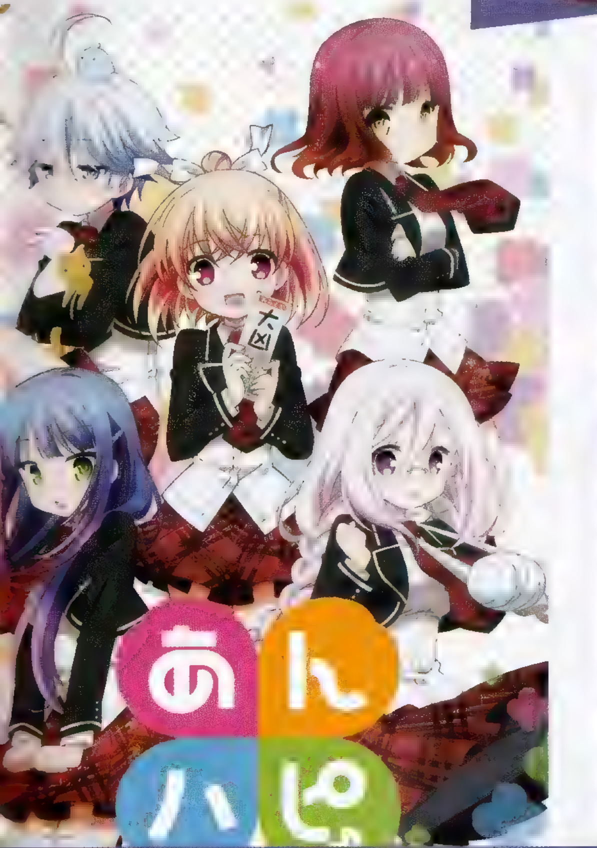












FICHA TÉCNICA

Seinen

Género: Comedia, shojo ai

Cotoji

Director: Shin Onuma

Miwa Oshima

Música: Monaca

Silver Link

Episodios: 12

SEIYUUS:

Yumiri Hanamori

Haruka Shiraishi

Kiyono Yasuno

Hibiku Yamamura

Ren Ekoda: Mayu Yoshioka

Chitose Morinaga

Yumi Hara



KOUTETSUJOU NO KABANERI

TENEMOS UNA SORPRESA PARA LOS AFICIONADOS QUE VIVEN LA INTENSIDAD DEL STEAMPUNK, YA QUE EL PASADO 8 DE ABRIL, SE ESTRENÓ *KOUTETSUJOU NO KABANERI*, A TRAVÉS DEL BLOQUE *NOITAMINA*, DE LA TELEVISORA *FUJI TV*.



ZOMBIS, SAMURÁIS Y MUCHO VAPOR

Por Nozomu Rodriguez

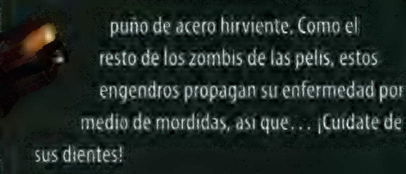
Esta serie original ha causado revuelo entre los espectadores, que no esperaban que tanta acción cupiera dentro de los 24 minutos, mismos que dura cada episodio. Ésta es una serie que tiene de todo. Si no nos crees, te invitamos a descubrirlo por ti mismo.

ALGO VIEJO; ALGO NUEVO; ALGO INFECTADO...

La trama de *Koutetsujou no Kabaneri*, tiene lugar en la isla ficticia de Hinomoto, algo así como un universo alterno que se parece mucho al Japón de la edad media, combinado con la Inglaterra de la revolución industrial. Ahí, la electricidad todavía no se ha descubierto y todos los aparatos funcionan con motores a vapor.

Todo bien hasta aquí... ¡Pues no!... Resulta que un extraño virus ha hecho que las personas se conviertan en temibles criaturas llamadas "kabane". Estos monstruos son, básicamente, zombis, como los que protagonizan cientos y cientos de películas y series en nuestros días.

Sin embargo, los kabane tienen una particularidad, ya que su caja torácica se vuelve de hierro para defender su única debilidad, o sea, su corazón, el cual se transforma en un puño de acero hirviente. Como el resto de los zombis de las pelis, estos engendros propagan su enfermedad por medio de mordidas, así que... ¡Cuídate de sus dientes!





Naturalmente, la infección ha hecho que el gobierno de Hinomoto tome medidas drásticas. De la noche a la mañana, la población es trasladada a ciudades amuralladas, comunicadas con otros pueblos solamente por medio de trenes a vapor.

MÁS VALE MORIR COMO VALIENTE

Ikoma es un simple soldador que se gana la vida reparando el chasis de los trenes, en la estación de Aragane. Sin embargo, no se conforma con su simple vida de obrero y sueña con hallar la manera de acabar con todos los kabane de una vez por todas. A nuestro protagonista le repugna la idea de vivir con miedo, y está hartos de que sus compatriotas desconfíen de todo lo que se mueve. Por esto, sus amigos en el taller (especialmente el gordito Takumi, su *brother* del alma), suelen llamarlo "héroe".

Nuestro protagonista pasa las noches en vela desarrollando una nueva arma para poder acabar con los zombis de un solo disparo, lo cual lo lleva a dejar de lado su trabajo en los talleres de la estación.

Un día, llega a un tren muy especial. Se trata de una auténtica fortaleza blindada, sobre ruedas, llamada *koutetsujou*. En ella se transportan, además de provisiones, unas personas muy particulares: El alcalde, Kensho Yomokawa y su hija Ayame, quienes llegan a la estación a supervisar el protocolo de desembarque.

Y es que, para prevenir la propagación de la infección, todos los pasajeros deben ser revisados, tal como Dios los trajo al mundo, por un escuadrón de samuráis, liderado por el engreído Kurusu. Hay que tener en cuenta que un solo rasguño, por mínimo que sea, es motivo suficiente para que los soldados fusilen a un sospechoso.

En efecto, uno de los pasajeros del *koutetsujou* presenta una pequeñísima herida, por lo cual los samuráis se le van encima. Ikoma, mientras reúne órganos de kabane pegados a la carrocería del tren para su investigación, observa la injusticia que está a punto de cometerse y actúa de inmediato.

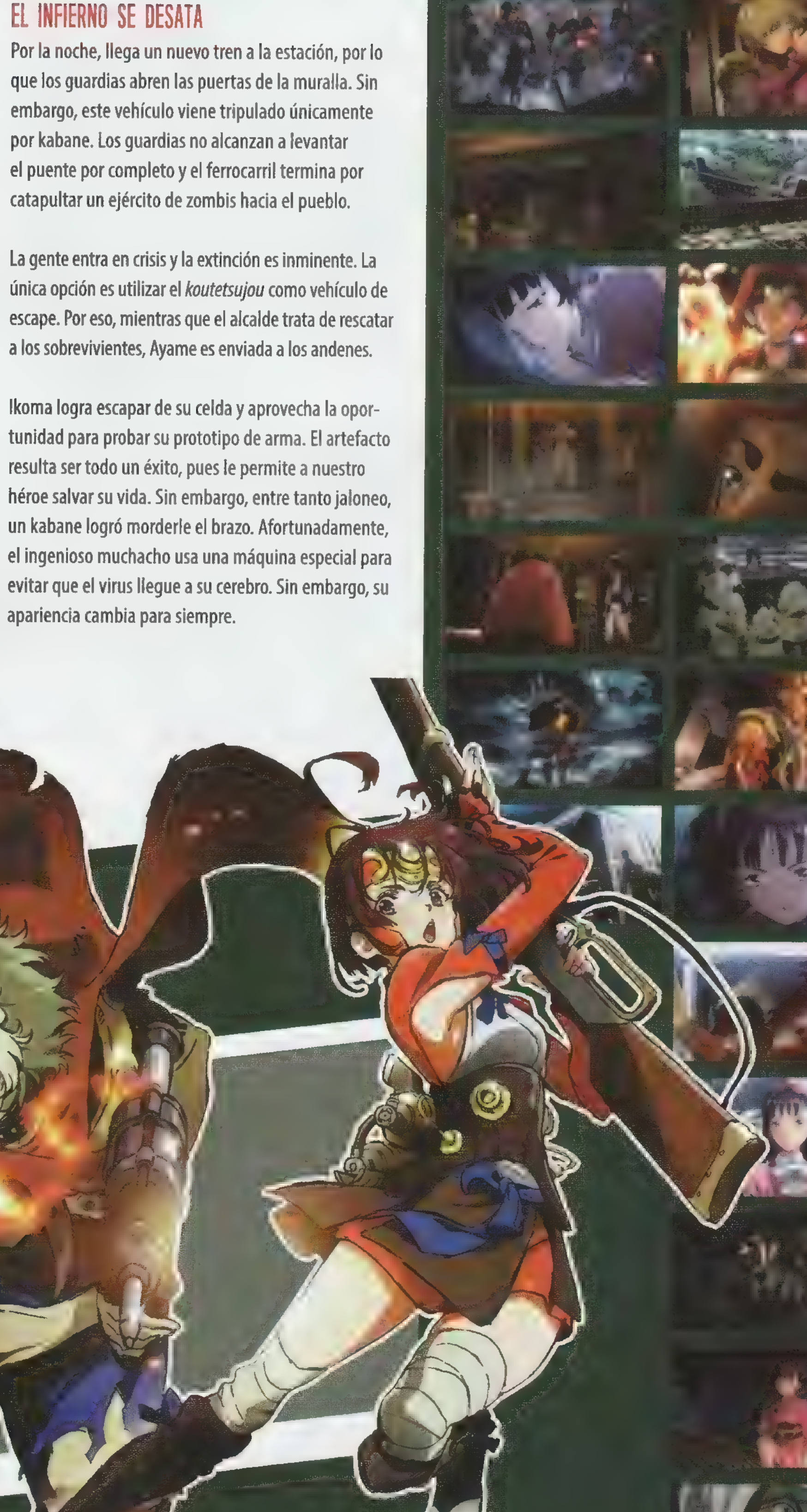
El pobre sospechoso es fusilado (a pesar de que estaba completamente limpio y sano) y nuestro héroe es enviado a prisión por desobediencia. Mientras tanto, dos personajes (de mucha alcurnia, por lo que se ve) son exentados del protocolo de inspección. Se trata de Mumei, una niña de unos 12 años y Shimon, su acompañante.

EL INFIERNO SE DESATA

Por la noche, llega un nuevo tren a la estación, por lo que los guardias abren las puertas de la muralla. Sin embargo, este vehículo viene tripulado únicamente por kabane. Los guardias no alcanzan a levantar el puente por completo y el ferrocarril termina por catapultar un ejército de zombis hacia el pueblo.

La gente entra en crisis y la extinción es inminente. La única opción es utilizar el *koutetsujou* como vehículo de escape. Por eso, mientras que el alcalde trata de rescatar a los sobrevivientes, Ayame es enviada a los andenes.

Ikoma logra escapar de su celda y aprovecha la oportunidad para probar su prototipo de arma. El artefacto resulta ser todo un éxito, pues le permite a nuestro héroe salvar su vida. Sin embargo, entre tanto jaloneo, un kabane logró morderle el brazo. Afortunadamente, el ingenioso muchacho usa una máquina especial para evitar que el virus llegue a su cerebro. Sin embargo, su apariencia cambia para siempre.







Mumei, por su parte, resulta no ser una niña inofensiva y revela su identidad como una formidable peleadora al defender a los pobladores de una horda de kabane. Poco después, todos los sobrevivientes están listos para abordar el tren.

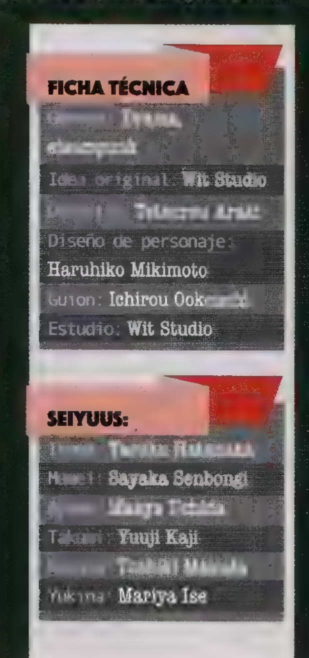
Con una conductora novata, el koutetsujou arranca sin el alcalde, quien dio su vida para defender su ciudad, lo cual deja a cargo a la tímida Ayame. De pronto, un kabane logra abrir una de las escotillas del tren y se dispone a devorar a los pasajeros. Sin embargo, Ikoma lo derrota con un solo disparo y, al mismo tiempo, deja ver que ha sido mordido.

Kurusu no duda en propinarle unos buenos balazos para sacarlo del tren y, así, Ikoma quedó tendido en el andén. Unos metros más adelante, la puerta de la ciudad se encuentra cerrada y la única opción es que alguien se baje y la abra manualmente.

Para fortuna de todos, Ikoma (quien sobrevivió a la caída gracias a la mordida) no es rencoroso y, heroicamente, abre la puerta para que los demás puedan huir. El tren se aleja, y nuestro héroe llora desesperadamente. Sin embargo, la pequeña Mumei logra subirlo de nuevo al ferrocarril y les explica a todos que existen seres que no son humanos ni son kabane. Se trata de una raza especial, llamada kabaneri.

TODOS A BORDO!

Koutetsujou no Kabaneri es simplemente espectacular. La combinación de zombis con samuráis, de construcciones antiguas con aparatos modernos y de fantasía con ciencia ficción la hace una serie memorable. La animación tiene un estilo retro muy atractivo que se ve genial en alta definición. La trama, por su parte, te atrapa desde el primer minuto. ¡Allá tú si te pierdes este genial anime!



HIRO MASHIMA
EL HECHICERO DEL SHOUNEN

Por Nozomu Rodríguez



ALGUNA VEZ TE HAS PREGUNTADO, QUÉ HARÍAS SI PUDIERAS CONVERTIR TU HOBBY EN TU EMPLEO; O QUÉ PASARÍA SI PUDIERAS LLEVAR TU PASIÓN AL EXTREMO Y, DESPUÉS DE AÑOS DE ESFUERZO, ENCONTRARAS LA FORMA DE VIVIR Y GANAR DINERO MIENTRAS TE DIVIERTES. PUES BIEN, HOY ES TU DÍA DE SUERTE, PUES CONOCEMOS A ALGUIEN QUE TIENE LA RESPUESTA A ESAS PREGUNTAS.

Su nombre es **Hiro Mashima**, y es conocido en el mundo del manga por ser el creador de cierta saga llamada *Fairy Tail* (¿has oído hablar de ella, de casualidad?), la cual está por cumplir sus primeros 10 años de vida y que lleva (¡nada más!) 53 volúmenes recopilatorios.
Así que, ¿por qué no nos acompañas a descubrir la historia de vida, de este genial mangaka?

UNA AVENTURA EN LAS MONTAÑAS

Hace ya 39 años, el 3 de mayo de 1977, la capital de la prefectura de Nagano vio nacer a una de sus más brillantes estrellas. Esta ciudad, ubicada en el mero centro de Japón y rodeada por imponentes montañas que en invierno se cubren de nieve, se convirtió en el escenario de la infancia del pequeño Hiro.

Según las palabras del propio Mashima, este talentoso muchacho siempre quiso convertirse en un artista del manga. ¡Y cómo no!, si su propio padre era un otaku de primera, quien también soñaba con convertirse en un famoso mangaka y disfrutaba enormemente del anime.



Lamentablemente, Hiro perdió a su padre a muy temprana edad. Sin embargo, heredó de él su gran pasión por el manga y el anime. Como todo buen héroe del shounen, nuestro amigo fue criado por sus abuelos, en una casa en las montañas, para después salir al mundo a hacer sus sueños realidad.

EDUCACIÓN DE PRIMERA

Desde muy pequeño, Hiro tuvo un gran talento para el dibujo, y sus primeras ilustraciones (además de ser geniales) estaban basadas en sus series favoritas: *Dragon Ball* (de **Akira Toriyama**) y *Kinnikuman* (de **Takashi Shimada** y **Yoshinori Nakai**).

Por otra parte, su pasión por la magia y los personajes fantásticos proviene de su gusto por los videojuegos, especialmente por el RPG, *Dragon Quest*, el cual se convirtió en su pasatiempo favorito durante su niñez.

Al graduarse de la prepa, entró a una academia de artes plásticas para aprender a dibujar profesionalmente. Sin embargo, el talento y la técnica ya los tenía, por lo que decidió dejar la escuela y dedicarse a perseguir su sueño.



¡TREMENDO DEBUT!

[illegible] inscribirlo en el sexagésimo concurso de nuevos talentos de [illegible]

[illegible]

EL COMIENZO DE LA MAGIA

[illegible] mundial, pues su trabajo continuó publicándose durante 6 [illegible]

[illegible] esta idea se materializó en lo que conocemos como *Fairy Tail*, una historia que dio pie a todo un universo de criaturas fantásticas y mágicas aventuras, las cuales seguimos disfrutando hasta hoy.

VIVIENDO EL SUEÑO

Conforme se acerca el vigésimo aniversario de su debut, Mashima no pierde la humildad y, en el fondo, sigue siendo aquel niño que soñaba con convertirse en una estrella del manga. Y es que Hiro ha confesado que, a sus 39 años de edad, sigue siendo un otaku de corazón, que disfruta de ver anime y jugar videojuegos en compañía de sus amigos. Una vez más, un héroe del manga nos ha demostrado que los sueños son para cumplirse y que uno nunca es demasiado viejo para seguir su pasión. Así que, ¡no lo dudes ni por un segundo!, ¡nada es imposible!







FAIRY TAIL GAIDEN RHODONITE

LA HISTORIA SECRETA DE UN CAZADRAGONES

Por Nozomu Rodríguez

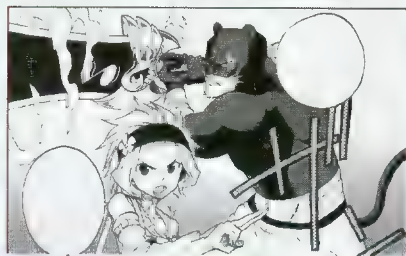
EL PASADO 30 DE MARZO, LLEGÓ A SU FIN UNA GRAN AVENTURA QUE VIVIRÁ POR SIEMPRE EN LOS CORAZONES DE LOS FANS. SE TRATA, POR SUPUESTO, DE *FAIRY TAIL GAIDEN RHODONITE* (O *ROAD KNIGHT*, O *LORD KNIGHT*, DEPENDE DE A QUIÉN LE PREGUNTES, YA QUE NO HAY UNA TRADUCCIÓN OFICIAL DEL TÍTULO), UN MANGA QUE TERMINÓ DESPUÉS DE 18 EMOCIONANTES CAPÍTULOS.

Rhodonite es la segunda entrega de una serie de mangas *spin-off*, escrita e ilustrada por el joven artista **Kyouta Shibano**. El nombre de estas historias alternas es *Fairy Tail Gaiden,* y se han venido publicando, desde su estreno en julio del año pasado, a través de la aplicación para teléfonos inteligentes, *Magazine Pocket*, de la editorial Kodansha.

¿DÓNDE ESTÁS, GAJEEL?

La trama de esta aventura gira alrededor de Gajeel Redfox (¡sí!, el mismo que alguna vez formó parte de *Phantom Lord*), uno de los personajes más queridos (y odiados) de la saga de *Fairy Tail*. La historia comienza en la ciudad de Magnolia, donde el gremio de Shadow Gear, se dispone a descansar después de una larga misión.





De pronto, un heraldo del Consejo Mágico se acerca al grupo preguntando por Gajeel. Resulta que el poderoso chico de acero es buscado por la justicia, ya que se sospecha que ha ayudado a escapar de prisión a un peligroso criminal. La cosa es que nadie ha visto al tal Gajeel en el pueblo por varios días, lo cual ha despertado sospechas entre las autoridades.

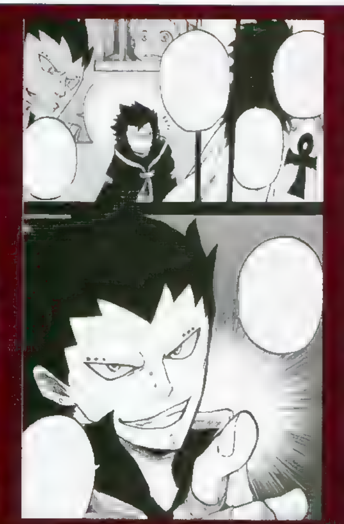
Minutos más tarde, el mensajero se ve obligado a salir huyendo, pues el mismísimo Gajeel se presenta para hacer frente a las acusaciones. Sin embargo, unos segundos después, descubrimos que en realidad se trata de la guapa Mirajane Strauss, quien ha usado sus poderes de transformación para disipar las sospechas acerca de la ausencia del cazador.












UNA NUEVA AMENAZA

Gajeel ha regresado a su querido pueblo para defenderlo de una nueva amenaza, una poderosa droga llamada *rhodonite* (o *road knight*, ya no sabemos), que aumenta los poderes mágicos de quien la consume y lo hace inmune al dolor. Queda claro que esta sustancia, en las manos equivocadas, podría significar (literalmente), el fin del mundo.

A Denish llegan Levy y Lily, en busca de Gajeel, y Juvia y Gray Surge, en busca del origen del *rhodonite*. En poco tiempo, estos cuatro guerreros unen fuerzas con Redfox para acabar con el contrabando de esta peligrosa droga. ¿Lo lograrán?, ¡descúbrelo por ti mismo!

CORTITA PERO PICOSA

Rhodonite consta, solamente, de 18 capítulos bastante cortitos, por lo que podrás disfrutar de la historia completa en una sola sentada, especialmente si eres un lector veloz.

Por otra parte, si eres un fiel seguidor del manga principal de *Fairy Tail*, te hará muy feliz saber que el estilo de dibujo de Kyouta Shibano es sumamente fiel al de **Hiro Mashima**. De hecho, te podemos asegurar que no notarás la diferencia.

No hace falta mencionar que la historia es de lo más emocionante, aunque, si esperas ver mucha acción, magia y batallas, tal vez te decepciones un poco, pues esta entrega se centra mucho más en el suspenso y el misterio. Sin embargo, *Rhodonite* es un estupendo manga que disfrutarás al máximo.

La continuación de esta historia (la cual tendrá como protagonista a Laxus Dreyar) se estrenará muy pronto, por lo que éste es el momento perfecto para ponerte al día con la trama. Así que, ¿qué esperas?, ¡corre a leerlo!










DESCARGA
TU APP









DISPONIBLES EN  


CONEXIÓN MANGA
TWIN STAR EXORCISTS
© YOSHIAKI SUKENO/TOMOHISA


CONEXIÓN
MANGA



¿PERSONAJES?... ¿HISTORIAS?... ¿QUÉ ES MÁS IMPORTANTE? II

Por Lobo

EN LA ENTREGA ANTERIOR, COMENZAMOS A ANALIZAR QUÉ ERA MÁS IMPORTANTE PARA ASEGURAR EL ÉXITO DE UN ANIME O UN MANGA, ¿LA TRAMA O LOS PERSONAJES? VIMOS CÓMO LOS PRIMEROS MANGAKAS ESTABLECERÍAN LA REGLA DE CREAR "ELENCOS FIJOS DE PERSONAJES", CON PERSONALIDADES BIEN DEFINIDAS, PARA USARLOS UNA Y OTRA VEZ, EN TODO TIPO DE TRAMAS, YA FUERA DE TERROR, DRAMÁTICAS, ROMÁNTICAS O DE CIENCIA FICCIÓN.

También vimos cómo existían personajes principales, tan carismáticos, que prácticamente la vida de ellos era la base de la historia, dejando de lado cualquier otra subtrama.

Sin embargo, crear atractivos personajes no siempre garantiza que un anime o manga tenga éxito, pues cuántas series hemos visto, con protagonistas que tienen buenas personalidades pero rápidamente caen en el olvido, al no tener una trama que sea igual de atractiva, como ocurrió con ***Samurai Champloo***, con un trío, divertidos y carismáticos –la joven Fuu y los pleitistas samuráis Mugen y Jin–, y cuya trama de samuráis con toques de onda Hip Hop, no tuvo el éxito comercial que se esperaba, aunque hoy en día es considerada serie de culto.

Por eso ahora analizaremos si las tramas en anime y manga son tanto o más importantes, que los carismáticos personajes de nuestras series favoritas.

ÉRASE UNA VEZ... UNA HISTORIA ATRACTIVA

Existen personajes tan interesantes que por sí solos son capaces de "mantener a flote" la trama de cualquier anime o manga, sin embargo no siempre es así; por lo que es de vital importancia que la trama por sí misma sea lo bastante interesante para mantener la atención del público, independientemente de los personajes.



Existen mangas y animes, cuyo tema central es tan interesante que prácticamente se vuelve el "actor principal" de la serie, dejando del lado, incluso, a los personajes (tanto principales como secundarios), los cuales hasta pueden ser remplazados a lo largo de la serie, siempre y cuando el tema principal siga siendo el mismo.

Un ejemplo lo tenemos con el anime ***Mobile Suit Gundam***, cuya primera serie se estrenaría en 1979, y que tendría tal éxito que daría origen a una larga saga, cada una con sus propios personajes y conflictos, pero que tienen en común -y tema central-, las grandes batallas, ya sea en el espacio o en diversos mundos, a bordo de los poderosos robots de combate ***Gundam***, cuya presencia era esencial en el desarrollo de la historia.

Otra serie cuya trama sobrepasa a los personajes que la protagonizan, es ***JoJo´s Bizarre Adventure***, manga de acción y peleas, creado en 1987 por el mangaka **Hirohiko Araki,** y que por casi 30 años ha tenido ocho sagas diferentes, cada una de ellas con sus propios personajes y tramas individuales, y que sólo tienen en común que toda la serie gira alrededor de la maldición de la familia; de origen británico, Joestar, cuyos miembros están destinados a luchar contra seres bizarros, usando poderes sobrenaturales.

Cada saga tiene por protagonista a un descendiente de la familia Joestar, el cual se distingue de otros personajes por la estrella que aparece en su hombro y que es el símbolo físico de que tendrá una vida llena de altibajos y desventuras.

¡HORA DEL JUEGO!

Pero sin duda es en las series de ***juegos-peleas***, donde podemos ver que la trama siempre será más importante que los personajes que la protagonizan, los cuales pueden ser fácilmente reemplazados por otros, pues lo que realmente interesa es que se mantenga intacto el tema principal, en este caso los duelos, ya sea con juguetes, cartas o animales fantásticos.

Sin duda ***Yu-Gi-Oh!*** es una de las primeras series que vienen a la mente, pues si bien, la primera tenía de protagonista a Yugi Muto y sus amigos, estos serían remplazados en las siguiente sagas, y de hecho, en cada nueva entrega de Yu-Gi-Oh!, nos encontrábamos con protagonistas diferentes, y que sólo tienen en común que sus diversas tramas siempre tienen como tema central el famoso juego de cartas llamado ***Duelo de Monstruos***.

Por otro lado tenemos las entregas de la serie ***Beyblade***, cada una con su propio elenco, protagonizando sus propias aventuras, pero que siempre tenían como eje principal, los duelos de los sofisticados trompos beyblade, que contienen a las fabulosas Bestias Bit, y que, obviamente, hacen más espectaculares los enfrentamientos.

Como hemos visto, una trama atractiva, puede asegurar el éxito de un manga o anime, sin embargo esto también puede ser un arma de doble filo, pues cuando un tema central se vuelve increíblemente popular, comenzarán a surgir series que la imiten, en mayor o menor medida, como hemos visto en todos los anime de duelos que surgieron a raíz del éxito de Yu-Gi-Oh!, y que prácticamente "calcaban su trama de duelos con seres mágicos y de aspecto bizarro", de la creada por el mangaka **Kazuki Takahashi.**

CUIDADO CON TRAMAS REPETITIVAS

Muchas de las series que tratan de repetir el éxito del "producto original", copiando su tema central, ciertamente quedan rápidamente en el olvido, no sólo porque es una "repetición" de algo que ya hemos visto, sino porque sus personajes pueden llegar a ser "calcas" de otros que ya conocíamos.

Por tener un ejemplo claro, mencionemos ***Love Hina***, que a finales de los 90´s se volvería un súper éxito, al sentar las bases de lo que hoy conocemos como series ***harem***, ya que en esta obra del mangaka **Ken Akamatsu,** vemos cómo un grupo de chicas, con personalidades y edades diferentes, se enamoran de un chico con apariencia y personalidad de "loser".

El argumento y situaciones de ***Love Hina*** serían tan exitosos que se repetirán una y otra vez en diversos animes, con mayor o menor éxito; lo cierto es que

fuera de algunas series como ***To Love Ru***, que aún sigue en circulación, la mayoría de series harem, con el mismo y repetitivo tema central, son rápidamente olvidadas.

El hecho que muchos creativos decidan "jugar a la segura", no sólo repitiendo tramas ya probadas, sino también "calcando personajes estereotipados", sin un ápice de originalidad, provoca inevitablemente que muchas series sean rápidamente "desechadas" en la mente del público.

FUSIÓN PERFECTA

Por supuesto en una situación ideal, tanto la trama como los personajes deben ser igual de interesantes, ya que la trama debe ayudar a que los personajes evolucionen y estos a su vez deben hacer que la trama "no se estanque", y llegue a un buen fin.

Esta perfecta fusión la podemos ver en series como ***Full-metal Alchemist***, donde los hermanos Edward y Alphonse Elric, y su amiga Winry, viven en un mundo de alquimia, en donde sus acciones ayudan al desarrollo de una trama llena de magia, acción, intriga y hasta traición, la cual, de paso, hará que estos tres personajes maduren, tanto de manera individual como en su amistad.

Como ya analizamos, la trama como los personajes son indispensables para que una serie tenga éxito. Ciertamente, a veces los personajes por sí mismos, serán más interesantes que la trama que protagonizan, pero en otros casos, la trama "absorberá" a los personajes, pero al final, la perfecta integración, tanto de personajes como de historia, siempre ha dado como resultado, las más entretenidas historias de anime y manga que hemos visto.

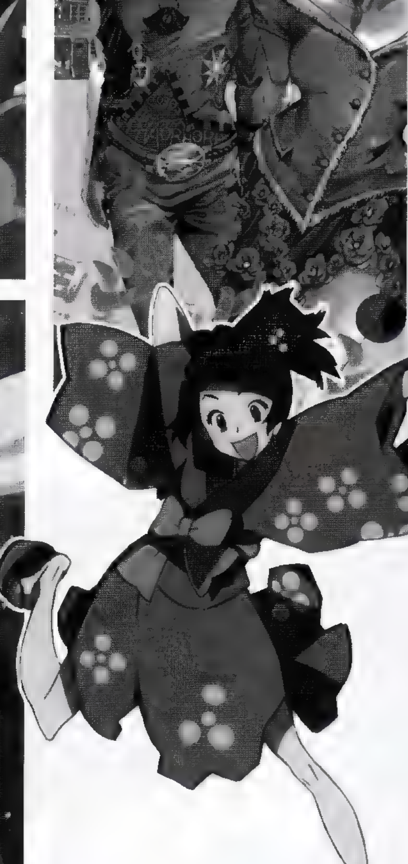


¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!











COPYRIGHTS

Samurai Champloo © Manga: Shinichiro Watanabe (historia), Masaru Gotsubo (arte)/Editorial Kadokawa Shoten/Shonen Ace. *Anime*: Estudio Manglobe/Fuji TV.

Mobile Suit Gundam © Anime: Estudio Sunrise Inc./Nagoya Broadcasting Network, Animax.

JoJo´s Bizarre Adventure © Manga: Hirohiko Araki/Editorial Shueisha/Shonen Jump. *Anime*: Estudio David Production Inc./Tokyo MX, MBS.

Yu-Gi-Oh! © Manga: Kazuki Takahashi/Editorial Shueisha/Weekly Shonen Jump. *Anime*: Estudio Toei Animation Co., Ltd./ TV Asahi.

Yu-Gi-Oh! Duel Monsters © Anime: Studio Gallop/TV Tokyo.

Beyblade © Manga: Takao Aoki/Editorial Shogakukan/Coro Coro Comic. *Anime*: Estudio Madhouse/TV Tokyo.

Love Hina © Manga: Ken Akamatsu/Editorial Kodansha/Shonen Magazine. *Anime*: Estudio XEBEC/TV Tokyo.

To Love Ru © Saki Hasemi(guion) Kentaro Yabuki(dibujo)/Editorial Shueisha/Shonen Jump. *Anime*: Estudio Xebec/TBS.

Fullmetal Alchemist © Manga: Hiromu Arakawa/Editorial Square Enix/Shonen Gangan. *Anime*: Estudio BONES/ MBS-TBS.


CONEXIÓN
MANGA
MAHOU SHOUJO LYRICAL NANOHA
© Yukari Higa

¿EXISTE EL RACISMO EN JAPÓN?

Por Lobo



SI BIEN, PARA **ARIANA MAMIKO MIYAMOTO**, EL SER CORONADA COMO *MISS JAPÓN 2015*, FUE UNO DE LOS MOMENTOS MÁS DICHOSOS DE SU VIDA, ESTE SE VIO LEVEMENTE EMPAÑADO POR LAS CRÍTICAS DE SUS COMPATRIOTAS, POR NO CONSIDERARLA "TOTALMENTE JAPONESA", YA QUE ARIANA ES LO QUE EN JAPÓN LLAMAN "HAFU", O SEA *MESTIZA*, PUES SUS PADRES SON UNA JAPONESA Y UN AFROAMERICANO.

Por supuesto, la opinión mundial criticó esta actitud por parte del pueblo nipón, que sin duda, hacía surgir la pregunta: ¿realmente existe el racismo en Japón?

NO ERES UNO DE NOSOTROS

Si bien es cierto que la palabra ***gaijin*** (gai-fuera, jin-persona) es usada por algunos nipones de forma despectiva y hasta insultante para referirse a los extranjeros que visitan o viven en Japón, también es cierto que ésta no fue creada originalmente como un insulto o peyorativo.

De hecho. el uso de esta palabra se remonta al antiguo Japón, donde era usada para referirse no sólo a personas de otros países, como China, sino incluso para referirse a japoneses de clases bajas, como los ***burakumin,*** o cuando habitantes de un pueblo veían a un forastero de otra región.

En otras palabras, el decir "gaijin", se refiere primordialmente a una "persona de fuera" o una persona que "no es uno de nosotros". Así pues, este término puede o no, ser insultante o peyorativo, dependiendo de quién lo use, o en qué contexto se use.

Tras la apertura de Japón, durante la Restauración Meiji del siglo XIX, el gobierno, tratando de no tener "roces" con los visitantes extranjeros, acuñarían el término más "políticamente correcto" ***gaikokujin*** o persona de otro país, término que aún se usa en la actualidad, tanto en política como en medios de comunicación.

Sin embargo, aunque existen vocablos "más suaves" para referirse a extranjeros. Las palabras para referirse a las personas que no son "completamente japonesas", pueden ser muy duras, tal como el ya mencionado ***Hafu***, derivado de la palabra inglesa ***Half*** (mitad), para referirse a las personas mitad japonesas y mitad extranjeros, y que fue popularizado en los años 70, sobre todo para referirse a los hijos de militares norteamericanos que se casaban con mujeres niponas.









¿NO SE ADMITEN EXTRANJEROS?

Una de las razones por las que se ha tachado a los japoneses de "racistas", es porque en varios negocios, sobre todo centros nocturnos, condominios y baños públicos (sento), se suele prohibir la entrada a extranjeros, aunque en realidad esto obedece más a un choque cultural que a una actitud racista.

Lo cierto es que los extranjeros tienen fama en Japón de "ser escandalosos", y hacer alboroto en cualquier sitio que van, ¿alguien podría decir lo contrario cuando vemos a los jóvenes norteamericanos en el ***Spring Break*** de Acapulco?

Así pues, en muchos locales, donde se siguen estrictas reglas de urbanidad, los dueños de los negocios prefieren prohibir la entrada a extranjeros que sufrir un escándalo; por ejemplo, al sacar a un impertinente turista borracho de un bar o incomodar a los nipones que acuden a bañarse a un sento, si es que entra algún extranjero que no sabe cómo debe comportarse. Digamos que siguen la teoría de: "más vale prevenir que lamentar".

EL LADO MÁS OSCURO DEL PROBLEMA

Sin embargo, por desgracia, sí existen grupos racistas [illegible] como el [illegible] hacen proclamas extremadamente racistas, sobre todo contra los Zainichi (coreanos residentes en Japón).

De hecho, ***Zaitokukai*** es la abreviación de ***Asociación de Ciudadanos en contra de los Privilegios Especiales de los Zainichi***, y [illegible] **Makoto Sakurai** [illegible] grupo extremista en el 2006, para erradicar los privilegios de los inmigrantes coreanos.

Por supuesto, las agresivas manifestaciones públicas que el Zaitokukai ha hecho en los últimos años en contra de la comunidad coreana, ha provocado que este grupo radical [illegible] primaria coreana en Kioto, en donde miembros de dicho grupo gritaron insultos racistas en contra de los niños, entre 2009 y 2010.







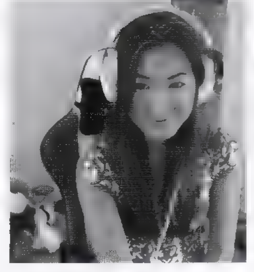






CUANDO JAPÓN DIJO ¡NO AL RACISMO!

A pesar de que el Zaitokukai apeló el fallo del Tribunal de Kioto, la Suprema Corte de Osaka reafirmó la sentencia en el 2014, confirmando con esto, que las altas autoridades, estaban completamente en contra de cualquier discurso de tipo racista.

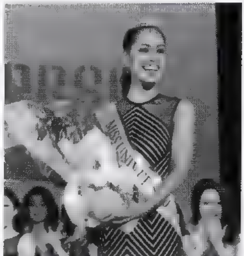






Aunado a esto, el mismo año 2013 en que se le ordenó al Zaitokukai a pagar la indemnización a la escuela coreana, más de 2 mil japoneses, entre ellos jóvenes seguidores de la cultura pop coreana, se manifestaron en las calles de Tokio en contra de los grupos radicales anticoreanos, alegando que no deseaban vivir en una ciudad en donde existiera el racismo.







En 2014, una reunión que sostuvieron **Makoto Sakurai**, líder del Zaitokukai y **Toru Hashimoto**, Alcalde de Osaka, en las oficinas gubernamentales de esta ciudad, no duró más de 10 minutos, pues después de escuchar a Sakurai, el alcalde no soportó más y le gritó que no necesitaban a racistas de su tipo en Osaka, para después, simplemente abandonar el recinto.





Ciertamente en Japón –como en cualquier parte del mundo-, siempre existirán grupos racistas, pero, como dice el dicho: "No por una manzana podrida se desecha toda la cosecha", pues también existen personas que desean erradicar estas nefastas actitudes, como la mismísima Ariana Miyamoto, la cual concursó –y ganó- como Miss Japón 2015, para demostrar que un hafu, es también un verdadero japonés.


CONEXIÓN MANGA
DENGEKI MOEOH© Mizuyuki

HAKONE

Por Angel Princess

UN VERDADERO PARAÍSO DE AGUAS TERMALES

LAS AGUAS TERMALES JAPONESAS SON MUNDIALMENTE FAMOSAS, PUES BRINDAN A SUS VISITANTES, TANTO NACIONALES COMO EXTRANJEROS, INCREÍBLES MOMENTOS DE RELAJACIÓN; ENTRE ESTAS, LAS TERMAS QUE SE ENCUENTRAN EN LA REGIÓN DE HAKONE, SON SIN DUDA DE LAS MÁS APRECIADAS, Y A LAS CUALES SE LE ATRIBUYEN PODERES PARA PROLONGAR LA VIDA.

PARAÍSO NACIDO DEL INFIERNO DE UN VOLCÁN

En el año 738, del Periodo Nara, al sudoeste de la región que hoy es la ***Prefectura de Kanagawa***, a unos 100 kilómetros aproximadamente del actual Tokio, se descubrirían una serie de aguas termales, formadas por las continuas erupciones del Monte Hakone, lo cual daría pie a la construcción del pueblo del mismo nombre, en esta región que prosperaría gracias al constante número de visitantes que deseaban sumergirse en sus termas.

En Hakone, además se encontraba la ***Carretera Tokaido,*** que conectaba a Kioto con la capital de Edo (hoy Tokio), y la cual se volvería tan importante que en el año de 1619, el **Shogunato Tokugawa,** establecería un punto de control en este camino de Hakone, donde todos los viajeros eran detenidos para revisar sus pasaportes y pertenencias.

Con la abolición del Shogunato, Hakone pasaría a formar parte oficial, durante la Restauración Meiji, de la Prefectura de Kanagawa en 1876, y seria declarada como ***ciudad,*** de manera oficial en 1889, y desde entonces su prosperidad como sitio turístico ha ido en aumento.







LA RUTA HAKONE

Actualmente, Hakone forma parte del ***Parque Nacional Fuji-Hakone-Izu***, creado en 1936, y si bien, Hakone ofrece muchos atractivos, lo cierto es que la ruta turística de esta ciudad es relativamente sencilla.

Para comenzar, se puede llegar a Hakone tomando un tren en la estación Shinjuku de Tokio, que después de tan solo 70 minutos, te dejará en la estación del pueblo de Hakone Yumoto, lugar lleno de hoteles y posadas, con aguas termales, además de diversos restaurantes.

De Hakone Yumoto se puede transbordar a otro tren que llegará hasta el pueblo Gora, ubicado en la región montañosa de Hakone, y que cuenta con diversos negocios que venden artesanías locales, destacándose las elaboradas "cajas secretas", hechas de madera, y difíciles de abrir para el turista inexperto.

Desde Gora se puede tomar un teleférico que llevará al viajero en un agradable paseo, hasta el popular Valle Owakudani, formado hace aproximadamente 3,000 años por la última erupción registrada del Monte Hakone.

Si bien, en Owakudani hay un fuerte olor a azufre, la vista es maravillosa, incluso en los días despejados de invierno se puede apreciar al imponente Monte Fuji. En este santuario natural, además hay varios locales que venden los famosos kuro tamago (huevos negros), que adquieren este color al ser cocidos en las aguas sulfurosas de Owakudani, y que se dice, prolongan la vida de quienes los comen.

Otro teleférico llevará a los turistas, en forma descendente, hasta la zona de Togendai, a orillas del hermoso ***Lago Ashi*** (Ashinoko), el cual también se formó hace 3,000 años debido a las erupciones del Monte Hakone. Uno de los mayores atractivos del Lago Ashi, es que se pueden cruzar sus aguas a bordo de un barco recreativo, diseñado como los antiguos buques piratas.

En una travesía de aproximadamente 30 minutos, los viajeros pueden disfrutar de la vista del Monte Fuji y del Santuario Hakone, que se encuentra a orillas del lago. El viaje en barco finaliza en el puerto de Moto-Hakone, desde el cual se puede tomar un autobús para volver al pueblo de Hakone Yumoto.

Como ven, es prácticamente, lo que se llama "un viaje redondo", y lo mejor es que en lugares como la estación Shinjuku, de Tokio, se vende un pase especial, por aproximadamente 5,000 yenes, conocido como ***Pase Libre de Hakone,*** y el cual permite a los turistas usar durante dos o tres días, de forma ilimitada, todos los medios de transporte (ferrocarril, autobús, teleférico), de Hakone y así visitar sin problemas todos los sitios turísticos.









UN VISTAZO AL PASADO

Visitar Hakone es como viajar en una máquina del tiempo, que te llevará al pasado de Japón; en el pueblo de Moto-Hakone, aún se conserva parte de la antigua Carretera Tokaido, la cual fue pavimentada con grandes lozas, en donde los visitantes pueden disfrutar de un paseo rodeado de grandes y hermosos cedros, donde además hay una réplica exacta del antiguo Punto de Control del Periodo Edo.

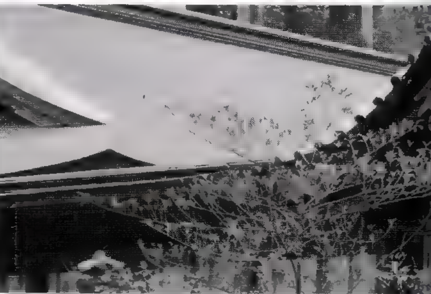
Si bien, las aguas termales son el mayor atractivo de Hakone, también existen otros lugares de interés como el Museo al Aire Libre Hakone, abierto en 1969 y en donde se exhiben tanto obras de artistas extranjeros como **Picasso**, como de artistas japoneses como **Taro Okamoto**.

Además de todo esto, durante los días dos y tres de enero, se celebra el evento ***Hakone Ekiden***, una carrera que se lleva a cabo de Hakone a Tokio, en ruta de ida y vuelta, para conmemorar la época en que existía la antigua ruta de la Carretera Tokaido.

Hay que decir que en los últimos años se ha incrementado la actividad volcánica en Hakone, tanto así que a mediados del 2015, se cerró el teleférico que lleva a Owakudani, debido al incremento en la actividad sísmica y el peligro de una posible erupción.

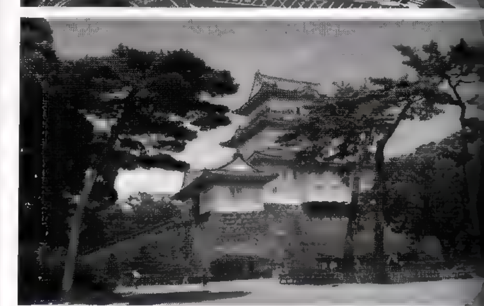
Aun así, no ha disminuido el atractivo turístico de la ciudad de Hakone, como lo prueban los aproximadamente 20 millones de turistas que visitan este lugar anualmente, debido a su cercanía con Tokio, y a que sus aguas termales proporcionan un "cálido escape" de la bulliciosa vida de la ciudad.


















CONEXIÓN MANGA
Ilustración por
©TAKEHITO HARADA



INVERSIÓN EXTRANJERA

A VECES, EL DINERO VIENE DE AFUERA

Por Nozomu Rodríguez



YA EN VARIAS OCASIONES TE HEMOS HABLADO DE LO DIFÍCIL QUE ES CONSEGUIR EL DINERO QUE SE NECESITA PARA FINANCIAR UNA SERIE DE ANIME. TE HEMOS CONTADO CÓMO ALGUNOS CREADORES HAN HECHO CIRCO, MAROMA Y TEATRO PARA PODER PRODUCIR SUS OBRAS MAESTRAS Y CÓMO ALGUNOS DE ELLOS, INCLUSO LE HAN PASADO LA CHAROLA A LOS FANS, POR MEDIO DE PLATAFORMAS DE ***CROWDFUNDING*** (COMO ***KICKSTARTER***), PARA COMPLETAR LA CANTIDAD QUE NECESITAN.

Hoy vamos a explorar otra manera de financiar el anime, un esquema que se ha puesto muy de moda entre los estudios de animación, y que le ha inyectado nueva vida a la industria. Nos referimos a la inversión extranjera, es decir, cuando compañías de otros países aportan dinero para la producción de una serie. ¡Acompáñanos!

ANIMES DE DOBLE NACIONALIDAD

La colaboración entre empresas extranjeras y japonesas no es algo nuevo. Ya para la década de los 80, habían aparecido varias series coproducidas por estudios nipones y europeos. Un ejemplo claro es la serie ***Alicia en el país de las maravillas***, producida y animada por un estudio japonés (***Nippon Animation***) y uno alemán (***Apollo Films***), entre los años de 1983 y 1984.

Sin embargo, éste no es el único ejemplo de una compañía europea y una japonesa trabajando en una misma serie, pues en el mismo año de 1983 salió al aire ***Las misteriosas ciudades de oro***, una colaboración franco – japonesa, entre los estudios ***Pierrot*** y ***Dic***, ambientada en la época de la conquista de América.

NOSOTROS PONEMOS LA LANA, USTEDES, EL TALENTO

A estas alturas del partido, nadie puede negar que Europa y América se han vuelto adictas a la animación japonesa. Por eso no es extraño que empresas occidentales estén dispuestas a pagar lo que sea, con tal de llevarle al público animes de la más alta calidad.

Esto es importante, ya que, muchas veces, ésta es la única manera para que ciertas series puedan salir al aire. Además, el hecho de que compañías extranjeras inviertan en la animación japonesa, les da la oportunidad a las audiencias occidentales de tener voz y voto en el proceso de producción de sus shows favoritos.

Uno de los ejemplos más representativos de una compañía extranjera que invierte en el anime para darle gusto a los fans es el de la empresa estadounidense ***Manga Entertainment*** y el estudio ***Production I. G.***

Estas dos compañías unieron fuerzas para producir un proyecto que se había quedado en el tintero del genial **Masamune Shirow**, es decir, la película de 1995 de *Ghost in the Shell*,

considerada como uno de los mejores filmes de anime de toda la Historia. Pero la cosa no quedó ahí, pues entre 2002 y 2005, estas dos empresas colaboraron para generar lo que hoy conocemos como la saga de *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*.

La segunda temporada de *The Big O*, también es un buen ejemplo de inversión extranjera en favor de los fans. Debido al gran éxito que la serie tuvo en Estados Unidos, *Cartoon Network*, decidió aportar el dinero que le hacía falta a *Sunrise* para producir una nueva entrega de esta historia postapocalíptica.

PERSONAJES DE EXPORTACIÓN

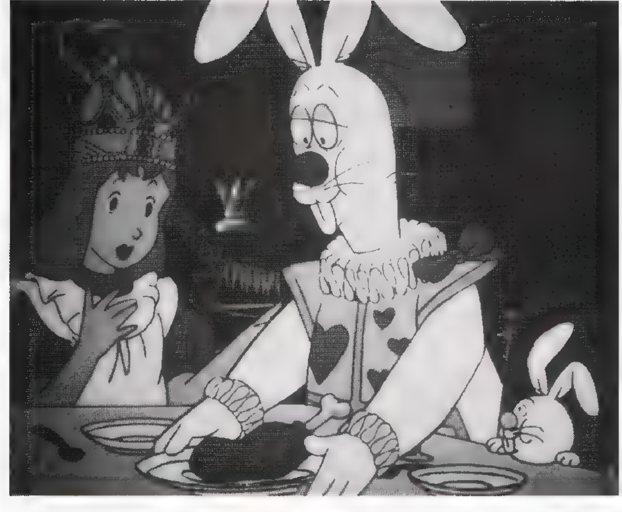
Por otro lado, la inversión extranjera no sólo ha servido para financiar series que el público quiere ver, sino también para colocar personajes occidentales en el gusto de los fans japoneses. El primer ejemplo de esto surgió en 2003, con la antología de cortometrajes *The Animatrix*, producida y escrita por las **hermanas Wachowski** y realizadas por directores de la talla de **Koji Morimoto** y **Shinichiro Watanabe**.

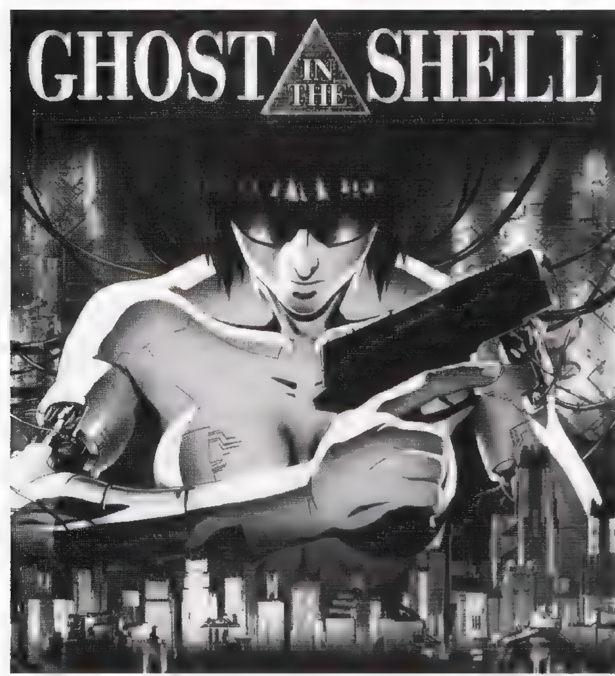
Por supuesto, el gigante de los cómics, *Marvel*, no se podía quedar atrás y, entre 2010 y 2011, coprodujo con el estudio *Madhouse* un conjunto de series de anime basadas en superhéroes como *Iron Man*, *Wolverine*, los *X-Men* y *Blade*, cada uno de los cuales tuvo su propio show con muy buena aceptación.

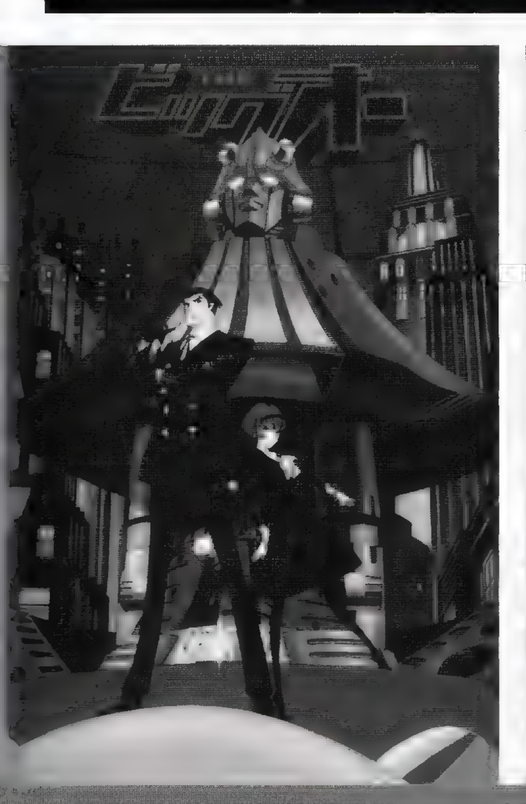
Tampoco podemos olvidar la colaboración que hizo *Microsoft*, a través de su subsidiaria, 343 Industries, con seis (¡sí, seis!) distintos estudios nipones para producir la colección de cortos animados, *Halo Legends*.

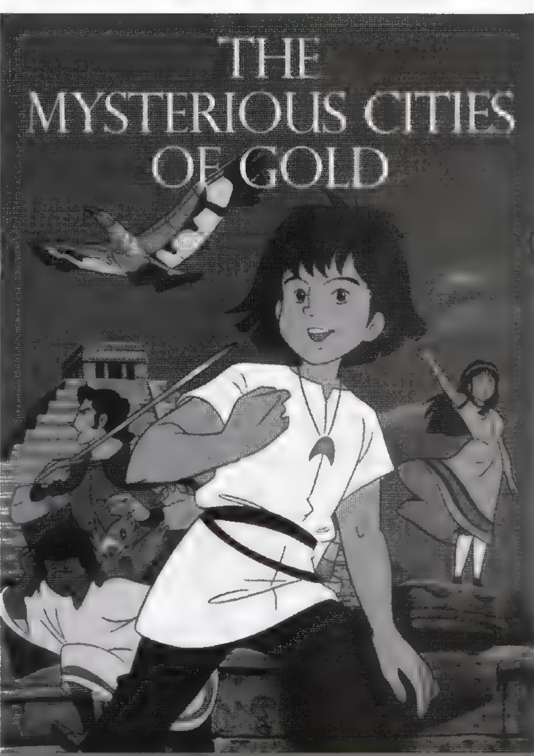
TODO SEA POR LOS FANS

Estos son unos cuantos ejemplos de cómo las grandes empresas de entretenimiento han ido encontrando en el anime una buena manera de invertir su dinero. Sin embargo, lo que realmente importa es que la inversión extranjera ha revitalizado esta industria y ha hecho que podamos disfrutar más fácilmente de series de gran calidad.







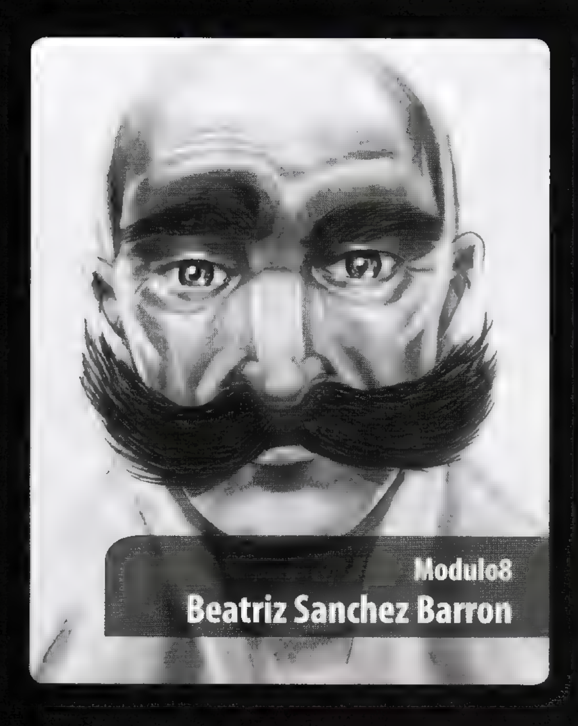


© Nippon Animation / Apollo Films / NHK
© Studio Pierrot / DiC Enterteinment
© Masamune Shirow / Mamoru Oshii / Production I.G / Manga Entertainment
© Keiichi Sato / Kazuyoshi Katayama / Sunrise / Time Warner Inc.
© Lana y Lilly Wachowski / Video Roadshow Pictures / Warner Home Video
© Marvel Comics / Madhouse
© 343 Industries / Bones / Casio Entertainment / Production I.G. / Studio 4°C / Toei Animation

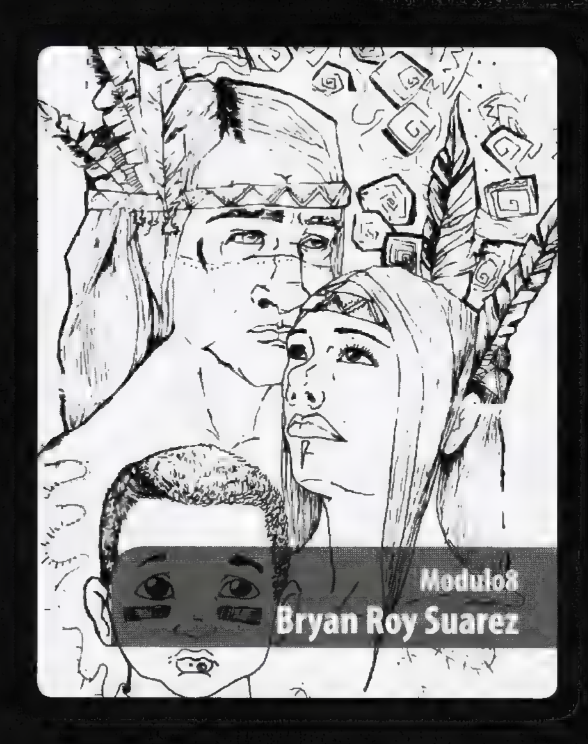


EL FUTURO DEL NOVENO ARTE, SE ENCUENTRA EN DIBUJARTE SCHOOL

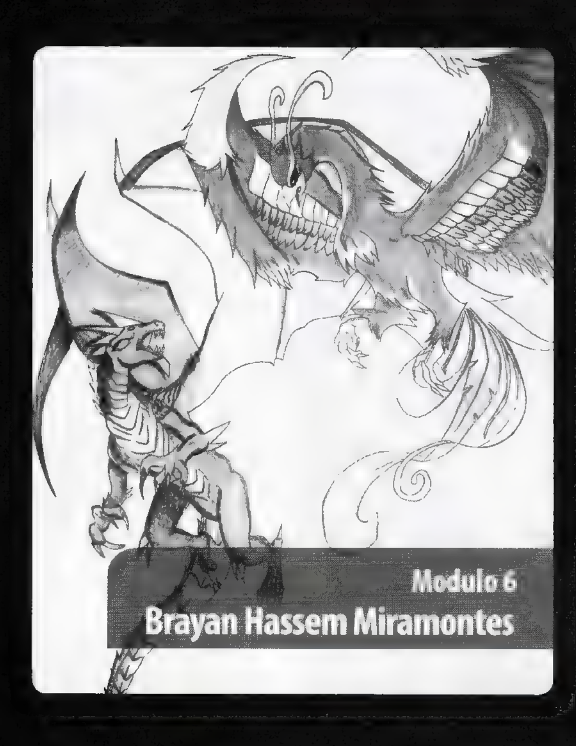




Modulo8
Beatriz Sanchez Barron



Modulo8
Bryan Roy Suarez



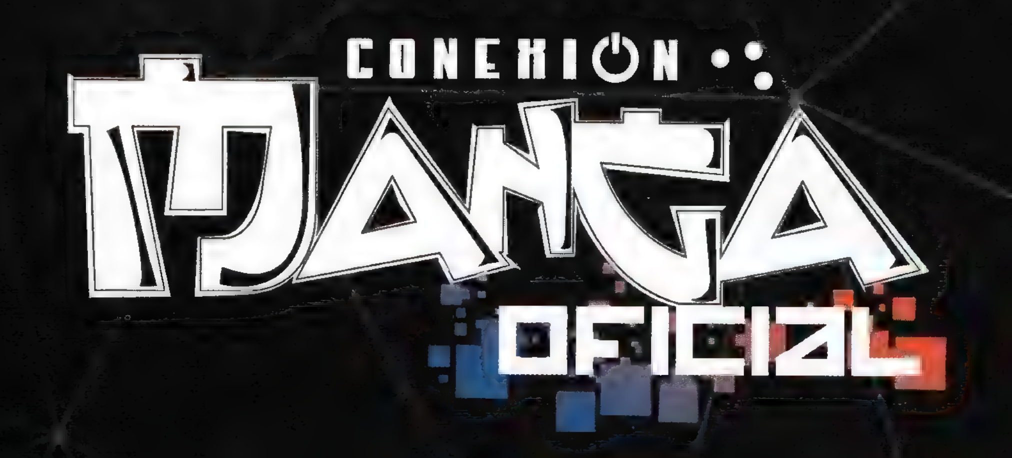
Modulo 6
Brayan Hassem Miramontes



Modulo8
Miguel Legorreta


CONEXIÓN MANGA
GATE
GATE


CONEXIÓN
MANGA
KOUTETSUJOU NO KABANERI
© WIT STUDIO/TETSUROU ARAKI/HARUHIKO MIKIMOTO/FUJI TV/2016



Síguenos, disfruta y comparte










EL MES DE JULIO DE 2016, SERÁ RECORDADO DURANTE AÑOS, COMO UNO DE LOS MÁS ALOCADOS DE LA HISTORIA, YA QUE EL MUNDO ENTERO DIO UN VUELCO TOTAL CON LA LLEGADA DE LA ESPERADA APLICACIÓN MÓVIL: *POKÉMON GO*, PARA DISPOSITIVOS ANDROID E iOS.

Por Nozomu Rodríguez
Informacion complementaria Ramkho

¡LA AVENTURA AHORA ES REAL!

Esto ocurrió el pasado 6 de julio, cuando la subsidiaria de *Nintendo*, "The Pokémon Company", de la mano de la desarrolladora de aplicaciones móviles "Niantic, Inc.", le pusieron fin a casi dos años de espera. Los primeros en recibir a los monstruos de bolsillo en su país, fueron los australianos y neozelandeses, seguidos por los Estados Unidos, donde el juego se puso a disposición del público, al día siguiente. Ahora que el estreno de *Pokémon GO* en México y el resto de Latinoamérica está a la vuelta de la esquina (posiblemente ya lo tengas al leer esta nota), es momento de prepararnos para darle una cálida bienvenida.

ÉXITO INESPERADO

A pesar de que millones de pokemaniacos alrededor del mundo ya esperaban con ansias el día del estreno, nadie se esperaba que el fenómeno creciera tanto. ¡Y vaya que ha tenido éxito!, pues este juego se convirtió, en pocas horas, en la aplicación con más usuarios en la historia de las tiendas virtuales.

Las estadísticas muestran que la aplicación ya está instalada en más del 5% de los teléfonos celulares en Estados Unidos y que, tan sólo durante las semanas pasadas, superó en número de usuarios activos a aplicaciones tan populares como Facebook, Twitter y Snapchat.

Por si fuera poco, las acciones de Nintendo en las diferentes bolsas del mundo, han presentado incrementos nunca antes vistos, por lo que Pokémon GO, podría devolver a esta compañía japonesa, sus glorias pasadas.

¡CRACK!

Por supuesto, hay gente cuya impaciencia sólo se compara con su enorme inteligencia. Por lo cual, no es sorpresa que varias copias filtradas ilegalmente, hayan comenzado a flotar en la web, incluso antes del lanzamiento oficial. Lo feo es que, para funcionar, estas versiones requieren que el usuario realice varias acciones (las cuales, obviamente, no describiremos), y que ponen en riesgo la información almacenada en su dispositivo.

Además, se han reportado casos en los que "hackers" se han aprovechado de las descargas ilegales para distribuir "software malicioso", y encima, las multas por piratería son sumamente altas. Por ello, es mejor que sigamos esperando.

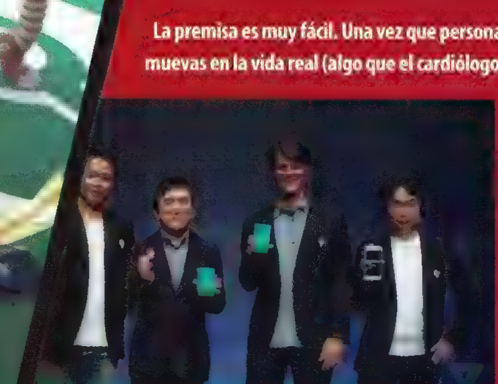




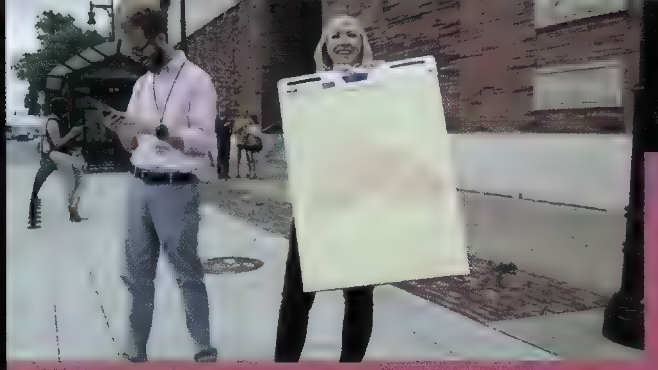
LO BUENO ESTÁ ALLÁ AFUERA

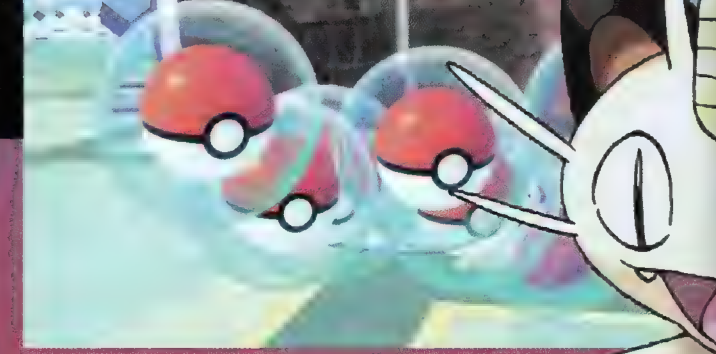
La intención detrás de *Pokémon GO*, es que los jugadores se levanten de sus asientos y exploren las calles de sus ciudades, en busca de criaturas para capturar y entrenar. Este juego está basado en el concepto de la realidad aumentada, en la cual, lo que sucede en la pantalla se conecta con el entorno que rodea al usuario.

La premisa es muy fácil. Una vez que personalizas tu avatar, éste aparecerá en la pantalla y, conforme te muevas en la vida real (algo que el cardiólogo agradece), él se moverá contigo por el mapa. Conforme avances en tu aventura, los Pokémon, comenzarán a aparecer y tendrás que atraparlos. Entre más distancia recorras, más raros serán los Pokémon que encuentres. Sin embargo, algunos de ellos sólo aparecerán en ciertos lugares, especialmente los de tipo agua, que sólo habitan en lagos y mares (¡admítelo!, tú también te mueres por ver un "Lapras", en el Lago de Chapultepec). Curiosamente, la hora del día también dependerá para encontrar Pokémones, algo que muchos *Youtubers* han demostrado de primera mano.
A diferencia de la serie principal, no te enfrentarás en



EL 9 DE JULIO, UNA CHICA DE 19 AÑOS DESCUBRIÓ UN CADÁVER HUMANO MIENTRAS BUSCABA "POKÉMONES TIPO AGUA", A LAS ORILLAS DEL RÍO WIND, EN WYOMING, ESTADOS UNIDOS. ATERRORIZADA, LLAMÓ A LA POLICÍA LOCAL, LA CUAL AÚN NO DESCUBRE LA IDENTIDAD DEL OCCISO.









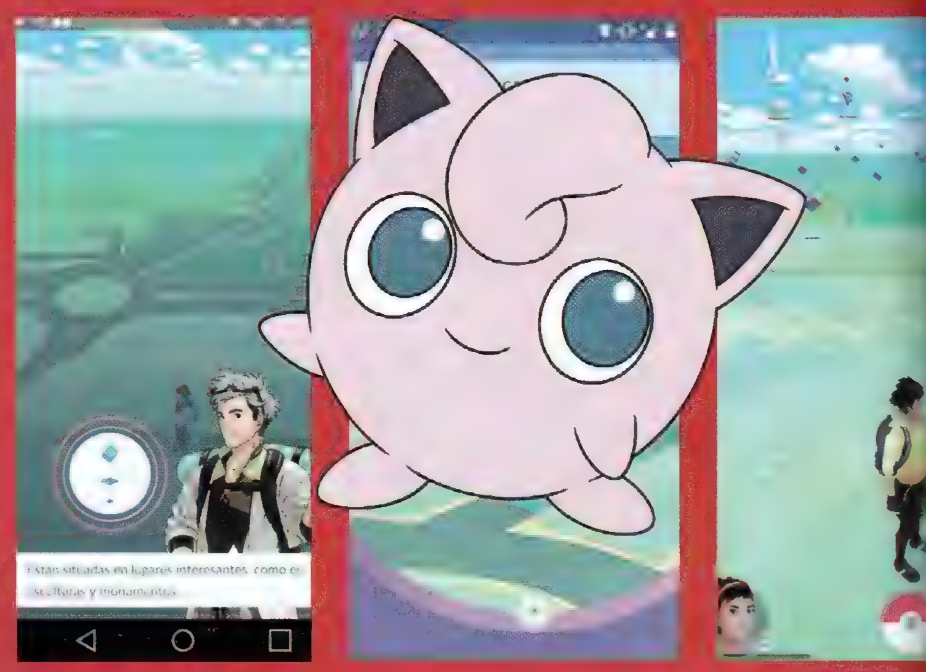
batallas con los Pokémon salvajes, y el éxito de la captura, dependerá de tu nivel como entrenador, la fuerza con la que lances las Poké Balls, y la rareza del Pokémon que quieras atrapar. Si te quedas sin Poké Balls, no tienes de qué preocuparte, pues para eso están las "Poképaradas", lugares de interés en el mapa donde podrás reabastecerte, descansar y conversar con otros entrenadores; -aunque muchos abusados se han aprovechado para poner negocios en dichos lugares, y ganarse un dinerito extra-.

Tampoco existe la posibilidad de enfrentarte a entrenadores como tal. Las batallas tienen lugar en los gimnasios, los cuales funcionan de una manera muy especial. En cuanto alcances cierto nivel, la aplicación te pedirá que te unas a uno de tres equipos (Valor, Mystic o Instinct). Una vez que te unas, podrás identificar en el mapa, gimnasios de equipos contrarios, donde podrás combatir contra pokémones de entrenadores rivales. Si tú y tu equipo logran suficientes victorias, podrán reclamar el control de ese gimnasio y se te dará la posibilidad de dejar uno de tus pokémon más fuertes para defenderlo.

Pero el verdadero objetivo de un maestro Pokémon, es capturarlos a todos, ¿no? Pues, en *Pokémon GO*, no sólo podrás capturar criaturas para completar tu PokéDex, también podrás hacerlos evolucionar si capturas suficientes ejemplares de una sola especie. Igualmente, con un poco de suerte, podrás recibir un huevo en una poképarada, y hacer que se abra, si caminas lo suficiente.



EL PASADO 16 DE JULIO, CUANDO UN VAPOREON [redacted] PRADOS DE CENTRAL PARK, JUSTO EN EL CORAZÓN DE LA CIUDAD DE NUEVA YORK, MILES DE ENTRENADORES CORRIERON A INTENTAR ATRAPAR A ESTA RARA CRIATURA, Y LAS FUERZAS DEL ORDEN TUVIERON QUE INTERVENIR PARA EVITAR UNA ESTAMPIDA.



¡CUIDADO CON LA HIERBA ALTA!

Claro está que, al tratarse de un juego que requiere que los jugadores salgan de casa para sacarle el máximo provecho, los incidentes en las calles no se han hecho esperar. Estos son sólo unos cuantos de ellos.

Varias corporaciones de policía alrededor del mundo han advertido que *Pokémon GO* puede ser usado por criminales, para atraer incautos jugadores y robarles sus teléfonos móviles (con todo y pokémones). Sin embargo, esto sólo ha sucedido, y "que se tenga registrado", en una ocasión.Nuestra recomendación es que los oficiales comiencen a usar minifaldas y pelucas azules, al estilo de la oficial Jenny, para darle más realismo al asunto. ¡No, ya en serio!, te recomendamos que, si vas a salir a atrapar tu Pokémon, lo hagas siempre durante el día y acompañado de un adulto, especialmente si piensas recorrer largas distancias o visitar lugares desconocidos. ¡Ah!, y mantén la vista

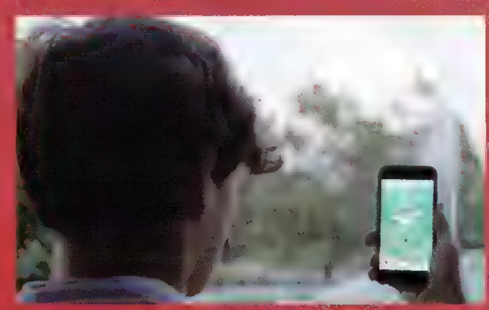
EL PASADO 21 [illegible] PORTAL DE LA RE[illegible] Y EN [illegible] NOTA [illegible] [illegible] ENTE [illegible]GO [illegible]ANQUICIA, [illegible]*E PIKACHU*.

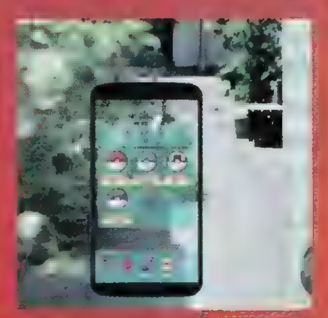


UNA BANDA DE [illegible] EN LA [illegible]DAD [illegible] HA[illegible]ASALTADO [illegible]PARADA, DURANTE [illegible] PASADO.

















POR UN TIEMPO CORRIÓ EN INTERNET [illegible] RU[illegible] [illegible] ESTA [illegible]SION FUE DESMENTIDA.

en el camino, pues los tropezones, atropellamientos y choques, ¡están a la orden del día! Este último problema promete ser resuelto por un dispositivo Bluetooth, llamado *Pokémon GO Plus*. El cual saldrá a la venta en las próximas semanas y te avisará, por medio de una luz LED y vibraciones, si hay alguna novedad en tu área.

SABOR A NOSTALGIA

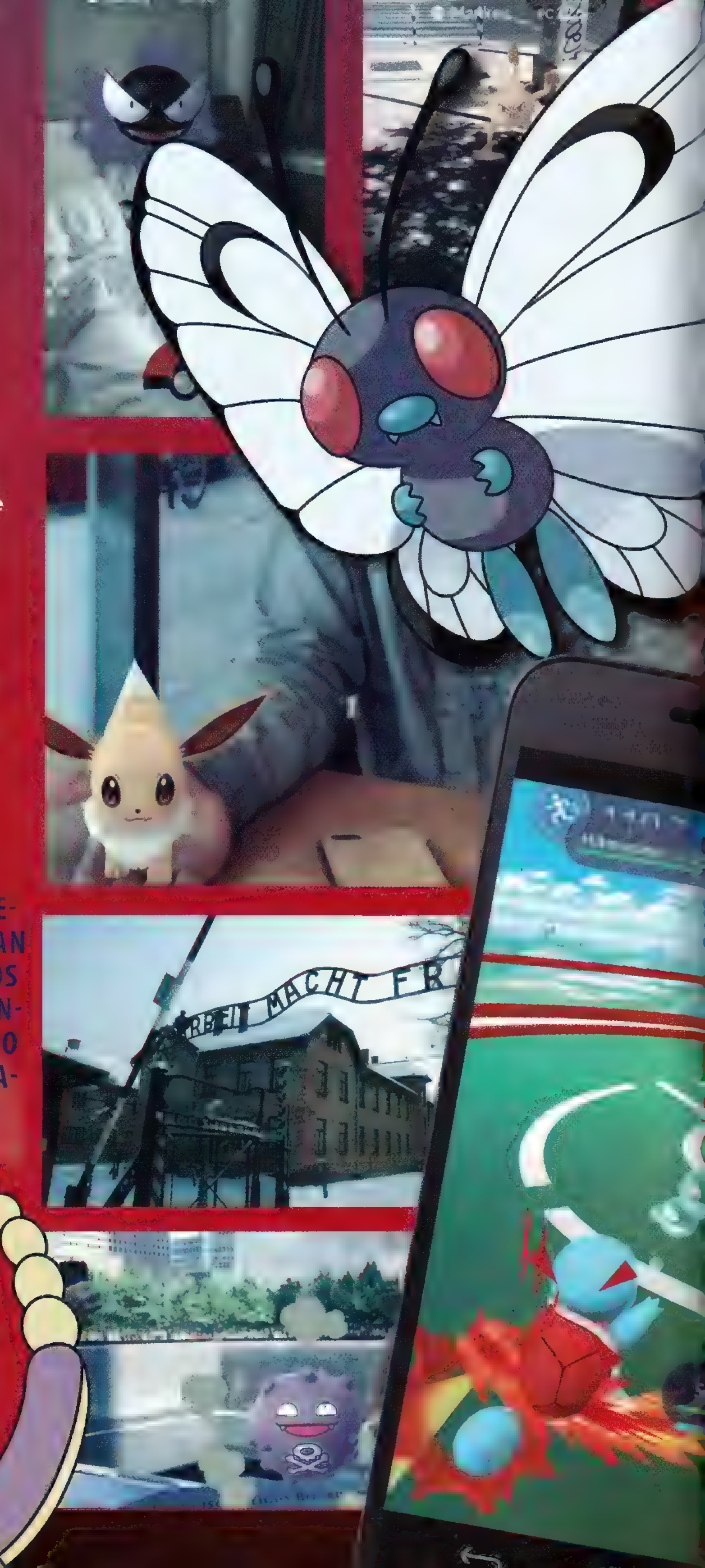
Pokémon GO, rescata muchas de las cosas que hicieron grandes a esta franquicia. Para empezar, todos los pokémon que uno debe capturar para completar su "PokéDex", son los 151 de la primera generación. Además, en este juego no existen los complicados conceptos de "cadenas de crianza" o "puntos de esfuerzo". Es sólo diversión, pura y dura. Por ello, no es de sorprenderse que Pokémon GO, haya capturado los corazones de jugadores de entre 20 y 30 años de edad, quienes son los que disfrutaron en su infancia de los juegos y la serie animada, originales.

¡YA QUEREMOS JUGAR!

Los rumores acerca de la fecha de este innovador juego para México y Latinoamérica no se hicieron esperar, originalmente, se mencionaba el 23 de julio como fecha tentativa, aunque tivimos que esperar al 3 de agosto para tenerla de manera oficial. Sin embargo, por mucho tiempo el único país latinoamericano que contaba con un acceso legal a la aplicación era Puerto Rico (posiblemente por su relacion geopolítica con Estados Unidos).

Por varios días, los servidores (los cuales esperemos no se caigan) para toda Latinoamérica, estuvieron siendo probados a marchas forzadas por Niantic, por lo cual, la esperada llegada de *Pokémon GO*, a México, se vio sin contratiempos.

ENTRE LAS CONTROVESIAS QUE HA GENERADO *POKEMON GO*, SE ENCUENTRAN LAS APARICIONES DE LOS MONSTRUOS DE BOLSILLO, EN LOS LUGARES MÁS INAPROPIADOS, COMO LO SON EL MUSEO DEL HOLOCAUSTO, EL SITIO DE LA TRAGEDIA DEL 9-11 Y SALAS DE PARTO.



A PESAR DE QUE EN SU MOMENTO, MÉXICO AÚN NO CONTABA CON LA APP OFICIAL DE *POKÉMON GO*, NO IMPIDIÓ QUE CENTENARES DE JÓVENES SE CONGREGARAN EN LA ALAMEDA CENTRAL, EL PASADO 17 DE JULIO, A FIN DE DESCUBRIR Y CAZAR LA MAYOR CANTIDAD DE POKÉMONES POSIBLES, DESDE ENTONCES REALIZAN ESTA ACTIVIDAD CADA FIN DE SEMANA.

LA FIEBRE ESTÁ DE REGRESO

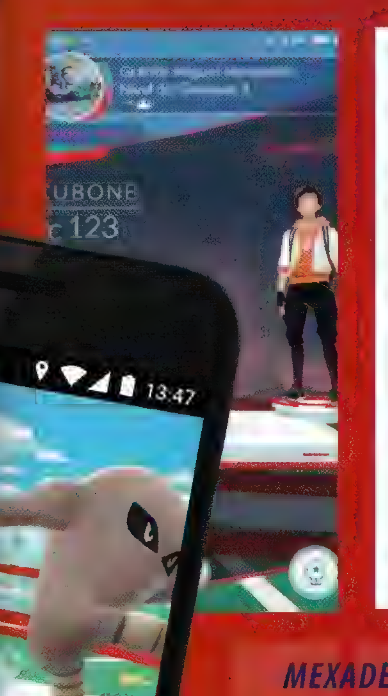
Pokémon ha estado presente en la memoria de la cultura friki desde mediados de los 90's. Sin embargo, un fenómeno tan grande como el que Pokémon GO, ha provocado no se había visto en mucho tiempo. En este último mes, el público en general ha puesto la mirada de nuevo en esta franquicia, y pocos son los que se han resistido a hablar al respecto. Probablemente esta fiebre dure varios meses, incluso años. Sin embargo, sin importar cuánto se prolongue el furor por atrapar a estas simpáticas criaturas, lo importante es que todos lo disfrutemos mucho.

Así que, vamos a "poner chonguitos" para que la App llegue pronto a nuestro país, y que en poco tiempo, podamos encontrarnos en las calles para lanzar unas buenas pokébolas.

POKEDEX ILUSTRADO "MEXADEX"

Como dato final, te platicamos que México se unió a las festividades por el 20 aniversario de Pokémon, y lo celebró el pasado 26 de junio con una exposición a cargo de *Dekoboko Jams,* que se dio a la tarea de encontrar a los 150 (o más, ¡ja, ja!), ilustradores mexicanos que representarían el Pokedex mexicano, de las regiones de Hoenn y Sinnoh (tercera y cuarta generación de Pokemon respectivamente).

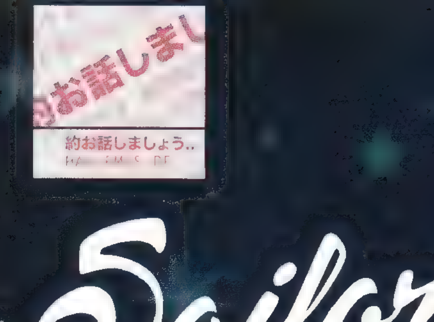
Recuerda . . . ¡Atrápalos a todos!







MEXADEX*, LA EXPOSICIÓN DE 150 ILUSTRADORES POKÉMON, SE PRESENTA EN EL MUSEO DEL JUGUETE (MUJAM), DE LA CIUDAD DE MÉXICO, CONTANDO CON LA PARTICIPACIÓN DE GRANDES Y RECONOCIDOS ARTISTAS, Y POR ALGUNOS QUE APENAS COMIENZAN SU AVENTURA EN EL MUNDO DE LA ILUSTRACIÓN.



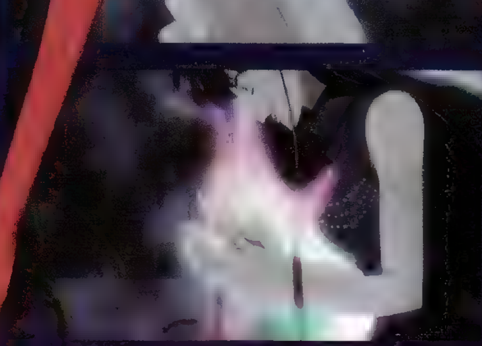
Sailor Moon Crystal
Season 3

El Regreso De Las Outer Senshi

Si tuviera que definir la reciente adaptación al anime del tercer arco del manga Sailor Moon, sólo podría utilizar una palabra: "Épica".







Porque *Sailor Moon Crystal* no sólo logró renacer de entre sus cenizas después de las malas críticas a sus primeros arcos, sino que ahora está en boca de todos por su excelente adaptación, que combina una mezcla muy bien distribuida de ritmo, animación de calidad y una realidad literaria fantástica, de la mano de su nueva directora, la aclamada **Chiaki Kon**.

No sólo resultó tener la visión necesaria para sacar del más profundo hoyo a una serie que iba en picada, sino que demostró comprender a la perfección todo aquello que los fans de *Sailor Moon* queríamos ver, desde que se nos reveló que el clásico con el que muchos crecimos tendría una nueva adaptación apegada al manga. Y claro, qué mejor que otra fan de hueso colorado, como lo es Chiaki, para darnos finalmente lo que queríamos.

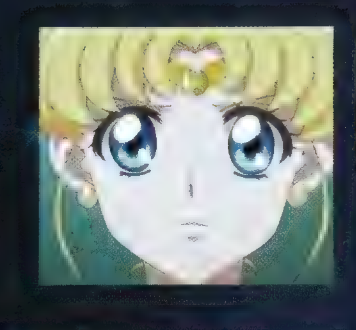
Así que, queridos lectores, por favor acompáñenos a ver lo que esta temporada trae para nosotros.



De "Sólo para fans" a 10

Como comenté, el tema de los primeros dos arcos de Crystal, es algo "delicado". Porque, seamos honestos, casi todo el mudo estuvo inconforme al término de su emisión, y es que después de una campaña publicitaria que duró aproximadamente dos años, para difundir un anime que alucinábamos, sería increíble, (ya saben, por todo eso de las altas expectativas generadas), a final de cuentas resultó tener un montón de "errores de animación", fuertes críticas al diseño y cambios cruciales en la historia, que se nos prometió, estaría apegada al manga.

La triste realidad es que, a pesar de tener todo para triunfar, los arcos 1 y 2 terminaron sobre la delgada línea entre el aburrimiento y la desilusión, pues factores como su emisión quincenal o el hecho de querer "llegar a un público más joven", a costa de modificar eventos cruciales de la historia, influyeron en un sentimiento de decepción por parte de algunos fans. *Toei*, por su parte, y en vista de estos problemas, decidió luchar por superarlo, y convencer a su público, que podría darle todo aquello con lo que había soñado, y así fue, pues la decisión de cambiar de director y diseñador de personajes, lo que llevó de vuelta a *Sailor Moon Crystal* a la cima, donde desde un principio debió estar.



> El arco de los "Death Busters" cuenta con tres versiones de New Moon ni Koishite, el opening de la tercera temporada, interpretados por Etsuko Yakushimaru, Mitsuko Horie y Momoiro Clover Z. Además, podemos disfrutar de tres endings completamente distintos: Eternal Eternity (Junko Minagawa y Sayaka Ohara), Otome no Susume (Misato Fukuen) y Eien Dake ga Futari no Kakera (Kenji Nojima).



Un sueño hecho realidad

"Infinito" ("Mugen") es, sin lugar a dudas, uno de los arcos más entrañables y mejor logrados del manga de **Naoko Takeuchi** no sólo por su intrepida historia, su tono oscuro y misterioso y sus personajes fascinantes, sino por su narrativa llena de adrenalina y la inclusión de las Outer Senshi: Uranus, Neptune, Saturn y Plut. Era evidente que todos esperaríamos una adaptación increíble para este arco, y gracias a *Kami-sama* este sueño se ha hecho realidad en las manos de Chiaki Koon.

En esta temporada Usagi (Serena) y las Sailor Senshi se enfrentan a un nuevo enemigo llegado del espacio: el terrible Pharaoh 90, quien, con ayuda de Kaolinet y las 5 Witches (*Death Busters team*), buscan apoderarse de la Tierra mediante la implantación de parásitos capaces de convertir a los humanos en terribles monstruos. Es la misión de las 10 Sailor Scouts detener esta infamia y devolver al mundo la paz.

La trama corresponde a los tomos 5 y 6 del manga original (en su versión *kanzenban*) mismos que *Crystal* adapta en su totalidad mediante 13 episodios emitidos en la televisión japonesa con horario de las 11 p.m. (vía *streaming* para distintos países alrededor del mundo, incluido México).

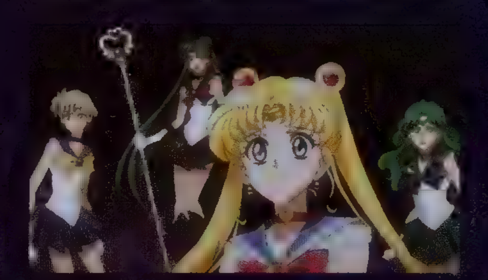
El nuevo *staff* de *Crystal* ha hecho de esta temporada una delicia, pues realmente ha cumplido su objetivo: hacer una adaptación digna del manga (y de sus fans). No sólo por apegarse a la historia original con lujo de detalle (con pequeñas modificaciones, más que justificadas), sino por colocar cada elemento en el lugar preciso para dar fluidez y sentido total a la historia.

Cada cuadro está dispuesto de forma tal que una vez iniciamos el episodio en turno no podemos despegarnos de él; la narrativa es una clave fundamental a la hora de disfrutar la animación (que mejoró muchísimo), dándole una apariencia mucho más linda y amigable que la de sus temporadas predecesoras, con personajes estilizados y brillantes, que no sólo evocan frescura y belleza, sino también un poco de melancolía al recordarnos los diseños del anime de los 90.

Cada uno de los personajes se desarrolla de forma contundente, mostrándonos a unas Sailor Senshi, maduras y listas para enfrentar cualquier reto. Y qué decir de las Outer Senshi, que claramente se están llevando las palmas en esta temporada (pregunten a las fans de Haruka si no), con sus apariciones llenas de fuerza y adrenalina. Por su parte, los villanos están dotados de características únicas y atrayentes, distintas de lo hasta ahora visto.

Por si esto fuera poco, su musicalización ha contribuido mucho al atraer la atención del público, pues la música no sólo está colocada en los lugares precisos, sino que realza y da vida a cada una de las escenas, ya sea por medio de sus melodías incidentales, o de sus *openings* y *endings* maravillosos.

Después de todo esto, ¿en verdad te atreverías a perderte la tercera temporada de *Sailor Moon Crystal*?



FICHA TÉCNICA

[illegible]

SEIYUUS:

[illegible]

Minako Aino/Sailor [illegible]: Shizuka Itou

[illegible]

Michiru Kaioh/Sailor Neptune: Sayaka Ohara

[illegible]

Setsuna Meiou/Sailor Plut: Ai Maeda

[illegible]

[illegible] Kenji Nojima



VERANO 2016

MENOS BIKINIS Y... MÁS MERCADOTECNIA.

Por Stefan

En esta ocasión, y a diferencia de otros años no enlistaremos las nuevas series que disfrutaremos a lo largo de este verano, por el contrario, le daremos un giro a nuestro tradicional ranking, analizando un tema poco ortodoxo en esta nueva temporada animada, mismo que nos ha caído como balde de agua hirviente. Sí, ya sé que la analogía es diferente, pero sigan leyendo y verán a qué me refiero.













La cantidad de estrenos del verano 2016 (mismos que dieron comienzo a lo largo de julio), es sin duda, uno de los más extensos que hemos tenido en años recientes. Es bien sabido que el verano es la temporada donde las series de mayor audiencia bajan su ritmo, tomándose un descanso en sus transmisiones (a excepción de las series de emisión continua), de esta forma dejan libre el espacio televisivo, a producciones catalogadas como menores -series de no más de 13 episodios-, así como a un sinfín de especiales fanservice, propios de la época de calor, llenando de "paja animada", los horarios de las cadenas niponas.

Este año sin embargo, es grato ver que los estudios de animación, han prefiriendo usar esta temporada para lanzar propuestas animadas arriesgadas, así como nuevas temporadas de títulos que, por lo regular se destinan a las épocas otoñales y primaverales. Esto lo podemos comprobar con tan solo darle una mirada a los Chart japoneses, que enlistan títulos como la serie *91Days*, del estudio *Shuka*, drama que nos introduce en el complejo submundo de la mafia italiana, con un alto nivel de producción y un guión absorbente en cada capítulo, por otro lado se encuentra la esperada película de *One Piece*, que lleva por titulo *Heart os Gold*, también tenemos el regreso de un clásico rompe raitigh, *Berserk*, producido por el polémico estudio *Millepensee*.

No podemos pasar por alto,
las adaptaciones animadas de mangas con altos niveles de ventas, como *Amaama to Inazuma*
,
Servamp (*Brains Base*), y la lista sigue y sigue por un buen tramo.



LA INFLUENCIA OCCIDENTAL

La temporada de verano, siempre ha sido un periodo en donde los nipones entran en letargo, en el más puro sentido de la palabra, el clima extremo de esas tierras, invita a estar tranquilos… Sí, ¡hasta los japoneses saben relajarse!, realizar actividades recreativas como tomarse una buena cerveza (cosa que los nipones tienen muy arraigado), salir y disfrutar de los festivales nocturnos, propios de la temporada, a horas cuando la temperatura es más agradable, o simplemente prender el aire acondicionado y dormitar durante las vacaciones escolares. Pero. ¡oh sorpresa! ninguna de estas actividades implica ni por asomo, "ver el televisor".

Las actuales políticas de ahorro de energía, a lo largo del archipiélago japonés, invitan a sus habitantes, a usar la menor cantidad de aparatos eléctricos en temporada de calor, esto porque el gasto de energía eléctrica, aumenta exponencialmente con la llegada del verano, debido(obviamente) al uso extendido de sistemas de aire acondicionado, por tanto, un aparato como las pantallas de TV, por más modernas que éstas sean, siempre consumirán demasiada energía, por lo que siempre se evita su uso por la mayor cantidad de tiempo posible, dándole prioridad a sistemas de menor consumo, así que la pregunta sigue en el aire ¿a que obedece esta arriesgada táctica por parte de estudios y cadenas televisivas?

LA GLOBALIZACIÓN Y EL ANIME VERANIEGO

Este movimiento sería lógico en tierras occidentales, donde el verano es la mejor época para lanzamientos televisivos, cinematográficos, e incluso videojuegos, pues se ven beneficiados ya que las personas se quedan en casa viendo TV., por tanto la respuesta a esta incógnita, y por consecuencia, el responsable de tal cambio, no es otro que... ¡el público occidental! ¿No lo creen? Entonces veamos los factores que avalan dicha afirmación.

Actualmente, existen infinidad de medios con los cuales, podemos disfrutar de las producciones visuales de todos y de cada uno de los países del globo. Gracias a la internet y servicios de TV., vía streaming, la distancia y las barreras del idioma ya no son un impedimento; sistemas como *Netflix yCunchyroll*, nos han permitido disfrutar de series animadas, incluso con una hora de diferencia con respecto a su transmisión original, y con el atractivo de incluir subtítulos regionalizados, esto ha significado una enorme fuente de ganancias, tanto para dichas cadenas, como para los estudios responsables, en cuanto al pago de derechos de transmisión, el cual se eleva, conforme las series se hacen cada vez más populares.

Occidente siempre ha sido un gran consumidor de contenido y material de entretenimiento en general, sin olvidar que el anime continua siendo muy popular fuera de su tierra natal; en números anteriores, descubrimos algunas producciones de anime y manga como *Watamote* (2013), *Nichijou* (2011), e incluso *Saint Seiya* (1986), que fueron un fracaso comercial en su natal Japón, pero que al contrario, resultaron ser un hit de rating en países como los Estados Unidos, Francia, España y México (por mencionar algunos), al grado de que los mejores números de ventas por productos y licencias, los siguen obteniendo en el extranjero.

Ahora bien, analicemos esto desde un punto de vista meramente económico, como empresa; el obtener ganancias casi inmediatas, de un producto que originalmente era considerado como "capital de riesgo", en un mercado tan competitivo como lo es Japón, resulta sumamente atractivo, aun si esto implica vender primero dicho producto fuera de su mercado inicial, y arriesgarse en un potencial nicho de venta, en este caso, occidente.

EL DINERO MUEVE AL MUNDO

Así que regresando al tema, ¿por que arriesgarse? ¿Por qué dejar a un lado la "zona de confort"? Y más aún, ¿por qué hacer a un lado a tu público regional? Tal parece que la frase "el dinero mueve al mundo" estaría más que bien aplicada, para este caso en concreto, además, analizando la situación, no todo está perdido para el televidente nipón, las repeticiones de episodios pueden ser disfrutados en distintos horarios, e incluso en cadenas de TV., diferentes, de igual manera, pueden adquirir posteriormente los episodios en ediciones DVD o BluRay, que por lo regular, incluyen episodios ineditos, u otros regalos para los fans.

Además de lo ya mencionado, hay que ver el beneficio directo que conlleva el que un anime genere mayores ganancias, y éste es, que las futuras series tendrán un capital asegurado para continuar produciéndose, cada vez con mejor calidad, misma que por lo regular, estaba limitada por el presupuesto, o la cantidad de patrocinadores, pudiendo mantenerse a sí mismas, a los estudios y principalmente, a los animadores, quienes ponen literalmente, cuerpo y alma en cada capítulo que sale al aire.

Es un hecho que el gusto por el anime ha dado un salto exponencial a lo largo del mundo, mismo que no habíamos visto desde la década de los noventa, cuando las series animadas provenientes de Japón, tuvieron su *boom* inicial, comenzando una moda que al día de hoy, es toda una constante en el gusto del público.





[*Esperemos que este movimiento proveniente de la globalización, resulte en beneficios iguales para cada uno de los implicados.*]



Por Angel Princess y Goji
E-mail: angelygoji@vanguardiaeditores.com

ILUSTRACIÓN EDGAR MANJARREZ

-¿Sabes Angel? Me alegra que no te hayas enojado porque borré por accidente todas tus imágenes de bishonens de tu compu. **–Pues claro, soy una chava comprensiva que sabe actuar con madurez.** ***-¿En serio?*** **–Aja. Por cierto, olvidé decirte que toda tu colección de mangas hentai se "quemó por accidente" esta mañana.** ***-¡Buaaa!*** **–Nunca te metas con una otaku y sus bishonen. ¡COOOMENZAAAMOSSS!**



JOSÉ ÁNGEL RAMÍREZ

HOLA

Mi nombre es **José Ángel**, aunque me dicen "Shadow" o "Tenshi". Soy un otaku de Monterrey. Mi sección favorita es el buzón, Goji me hace reír mucho por las tonterías que dice. Veo de todos los géneros excepto el hentai, yuri, yaoi y ecchi. Quisiera mandarle un saludo a mis amigos **Alma**, **Dioney**, **Frida**, **Héctor**, **Ivonne**, **Humberto**, **Diana**, **Jefry**, **Lety**, **Aylin**, **Brenda**, **Jenifer** y a todo el grupo 314 bilingüe progresivo de la Prepa #3 de la U.A.N.L. Me despido. Sigan con el buen trabajo de siempre. Que les vaya bien en su trayecto de vida, bye.



RE: HOLA

-A ver, José. Dices que no ves hentai, yuri o ecchi… ¡Pero si esos son los mejores géneros del anime, mens..! ZOCK.-¡Aaargh! –¡Ejemmm!, nakama José, no le hagas caso a mi grosero dragón, pues no tienes que ver todos los géneros de anime para ser otaku. De tu parte le mandamos saludos a todos tus amigos y… ***-Y la próxima vez, de plano mejor manda saludos a todo Monterrey para ganar tiempo cuate, juar.*** –¡¡¡Grosero!!! Chao José-kun, y te prometo que seguiremos haciendo un buen trabajo.



KARLA MURILLO

KONICHIWA.

Mi nombre es **Karla**, pero mi hermana y mis amigos me dicen Charly-San. Amo su revista y los sigo desde el número 150, cuando la compró mi hermana. Les quiero pedir un favo, Angel san y a mi hentai favorito Goji, si no es mucha molestia, en nombre de el Club de Fans de Inuyasha, de Guadalajara, sería genial que publicaran un poster de Inuyasha. Goji mándale un beso a mi hermana Monse chan, que te ama, y también eres su hentai favorito, y mándanle saludos a su amiga Belen san. Pd: Miles de besos para Goji y para la fantástica Angel, un gran abrazo tapatío. Sayonara y arigato.



RE: HOLA

-Oye Karlita. ¿En serio existe un club de fans de Inuyasha en Guadalajara? ¡Vaya, que en verdad hay gusto para todo! ZOPAS -¡Yiaaak! –Ejemn, nakama Charly-chan, muchas gracias por leernos desde el número 150, y te agradezco mucho más tu abrazo tapatío… ***-Y yo le mando un besotote a tu hermana Monse, a su amiga Belen y de paso a ti también, Karlita... ¡¡¡SMACK!!!*** –¡Qué dadivoso eres Dragón! ¡¡¡Grrr!!! Bueno, bye bye, nakama Karla y un gran abrazo.



ELENA CROCK

HOLA

Yo soy **Elena**. Me encanta su revista, ¡en serio! Le he prestado la revista a muchas de mis amigas y les gusta mucho, y es más, a mí me gustó mucho más con el DVD, y me encantan los pósters. Últimamente he visto poco anime, ya que no tengo mucho de dónde elegir con mis amigos, pero quería saber si ustedes, Angel y Goji, me pudieran dar recomendaciones. Graxie. Pd: me encuentran en mi face como elena crock y mi gato les manda saludos.



RE: HOLA

Elena-chan, gracias por promover nuestra revista entre tus amigas… ***-Pero mejor ya no se las prestes para que así... ¡¡¡tengan que comprarla!!!, Elenita, ¡juar!*** -¡Goji! Elena-chan, ya pusimos tu face para que tengas más nakamas y me gustó que tu gato nos mandara saludos, pues la verdad me gustan mucho los nekos… ***-Y a mí también, sobre todo asados y con sals...*** -¿Qué? -¡gulp! ¡Es broma! -¡Uf! Sayonara, Elena-chan y gracias por tu mail.



EDUARDO FRANCISCO SANTIAGO

¡KONICHIWA AMIGOS!

Soy **Eduardo Francisco**, y me gustaría que pudieran dedicar una pequeña narración de la serie ***EF- A Tale of Memories***, se los agradeceré mucho. Si no es esa, tal vez la de ***Elfen Lied***, ya que llevo 10 meses que empecé a ver series de anime, y me parecen geniales. Quiero ver si puedes poner mi correo para conocer más, acerca de las series, cuáles son buenas y cosas así. Mi correo es: santi_0104@hotmail.com. Muchas gracias y saludos.



RE: HOLA

Eduardo-kun, aunque lleves poco tiempo viendo anime, siempre es bueno tener nuevos otakus en las filas… ***-Sobre todo cuando ven animes llenos de chiquitas mamás como EF y Elfen Lied.*** –Él ve esos animes por la trama, menso. –¡¡¡Sí, cómo no!!!... ¡Juar! –Odioso. ¡Ejem!, Eduardo-kun, ya pusimos tu mail para que tengas muchos tomodachis otakus… ***-Y que de paso, te recomienden más animes con fanservice, ¡¡slurp!!*** –¡Dragón hentai! Chao Eduardo-kun y gracias por escribir.

Matta ne, queridos nakamas, y no olviden visitar la página de Facebook de Conexión Manga Oficial, para ver más comentarios de su tomodachi Angel y del odioso Goji.

¡Matta ne, tomodachis! Y no olviden visitar la página de Facebook de ***Conexión Manga Oficial*** para ver los comentarios de Angel Princess y el odioso Goji.

